LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI

GAME

N° 10 - SETTEMBRE '06 - MENSILE - INDIPENDENTE

COPIA GRATUITA

Computer, Console, DVD, Musica
Tecnologia, Mobile, Animazione
Internet, Digital Art, Entertainment

IN COLLABORAZIONE CON THE PLAYER

W W W . G A M E P L A Y E R . I T

MAC OS LEOPARD
LA RIVOLUZIONE DI TIME MACHINE

ARRIVA PREY
IL CAPOLAVORO DI HUMAN STUDIOS

STUDIO 10
DIVENTA REGISTA CON PINNACLE

ADVENT CHILDREN
IL NUOVO FILM DI FINAL FANTASY

In omaggio
un BUONO RIDUZIONE
per ROMICS 2006

CHROME HOUNDS
METALLO PESANTE SU XBOX LIVE

Forbidden Siren 2 La paura attraverso gli occhi del nemico

PROVATI PER VOI: GIOCHI PER IL TUO CELLULARE!

SOMMARIO

LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI
NUMERO 10 - SETTEMBRE 2006

E D I T O R I A L E

Ed eccoci arrivati al numero 10 di ***GAME***. Come annunciato a luglio le novità in cantiere sono moltissime, a cominciare dal grande evento che abbiamo organizzato in collaborazione con ***Romics - Festival del Fumetto e dell'Animazione***: se amate le sfide e il divertimento non perdete per nessun motivo il ***Primo Torneo di Videogiochi Romics - GAME***, che si svolgerà nelle quattro giornate della manifestazione romana (5 - 8 ottobre). All'iniziativia partecipano il ***Lan Center MUS Roma*** e la ***Federazione Nazionale Italiana Videogiocatori*** (***F.N.I.V.***), che metteranno a disposizione dei visitatori diciotto postazioni ***PC*** per sfidarsi a ***Counter Strike*** e oltre venti ***Playstation 2*** per gli amanti di ***Pro Evolution Soccer 5***. Avremo come ospiti alcuni tra i migliori clan italiani e players "eccellenti" di ***PES 5***, mentre nella giornata di sabato 7 Ottobre si svolgerà la finale del ***Campionato Ufficiale F.N.I.V.***, a cui parteciperanno 128 finalisti da tutta Italia. In contemporanea, le squadre di ***CS*** gareggeranno a colpi di "frag" per conquistare la bandiera di campione. Insomma, grande divertimento ma anche grande spettacolo per un evento che avvicina fumetti, animazione e videogiochi in un festival come non se ne vedevano da anni...

Cesare Arietti

News	04	Boardgames	08	Net Gaming	12
Anteprime	06	Spazio Tornei	09	Make Your Music	14
Made in Japan	08	Hi-Tech	10	Digital Art	14

Portatili & Mobile
Loco Roco, Electroplankton, Wario Ware Twisted, Mobidogs, Driver 3, Glimmerati, Crazy Football 2006

Retro	28	Bookmark	29	Cinema in DVD	30
Game Mail	29	Spazio ai lettori	29	Music Time	30

Bookmark
F.N.I.V., Gameszone, Gamespot

Recensioni		Roller Coaster 3 Wild	18	Chrome Hounds	21
Shinobido	16	Prey	19	City Life	24
Forbidden Siren 2	17	Cloning Clyde	20	Flash Review	25

Flash Review
Super Monkey Ball Adventure, Pirates 2, Painkiller: HW, Dungeon Siege 2: BW, Cars, One Piece

GAME
La Prima Rivista Gratuita di Videogiochi
EMAIL: redazione@gameplayer.it
SITO INTERNET: www.gameplayer.it

Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE Cesare Arietti
CAPOREDATTORE Valerio Fusco
REDAZIONE: Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Francesco Verzola

HANNO COLLABORATO: Mauro Marcheggiani, Eugenio Vitale, Federica Imbroglia, Roberto Vestri, Emanuele Bianchi, Elisa Tubani, Alessandro Tubani, Emanuele Montella, Paolo Locuratolo, Stefano Taglieri, Giorgio Rutigliano, Emiliano Grossi, Nada Shahin, Silvia Parsi

STAFF THE PLAYER: Giovanni Votta (Direttore Responsabile), Stefano Valle, Michele Esposito, Lorenzo Piccoli, Marco Di Paolo

EDIZIONI PLAYER Srl: SEDE LEGALE: Via del Prato Fabio, 17 / 19 - 00040 - Rocca di Papa (RM) - Tel. 06/9494012 - http://www.edizioniplayer.it

REDAZIONE: Via della Fortezza, 14 - 00040 - Rocca di Papa (RM) - Tel. 06/9497202
PER LA TUA PUBBLICITA': Punto Media SNC - Via Giovanni Gastaldi, 60 - Tel. 06/50780612

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA: *MOTO FLASH S.r.l.*

PROGETTO GRAFICO: *STUDIO FILIPPO D'OTTAVI*
www.dottavifilippo.com

SI RINGRAZIA: ***Microsoft*** (Raffaele Gomiero), ***Ubisoft*** (Stefano Celentano), ***Take 2 Interactive*** (Marco Giannatiempo), ***Activision Italia*** (Francesca Carotti), ***Leader*** (Stefano Petrullo), ***Sony*** (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), ***Electronic Arts*** (Federica Galgani, Luciana Stella Boscaratto), ***Halifax*** (William Capriata), ***Nintendo*** (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), ***Nokia*** (Mauro Monti), ***Everyeye*** (Domenico Panebianco), ***Atomic Europe***, ***Upper Deck*** (Massimo Nicora), ***Hasbro Italia***, ***Vivendi*** (Alessandro Murè), ***Atari Italia*** (Rosaria Fusco), ***DDE*** (Giovanna Cosentino)

STAMPATO PRESSO: Rotoeffe Srl - Ariccia (RM)

Nintendo Wii in atterraggio!

La console che ha sconvolto Los Angeles si prepara ad invadere la vecchia *Europa*! Sempre più probabile la data del 3 Novembre come arrivo ufficiale. E diversi rumori di corridoio insistono sulla possibilità di vedere l'ambitissimo e rivoluzionario ***Metroid Corruption*** tra i titoli di lancio. ***THQ*** e ***Activision*** hanno già annunciato due giochi, ***SpongeBob SquarePants*** e ***Call of Duty 3***. E' arrivato il tempo di abbandonare i pad?

La PlayStation 3 si ferma e non arriva in Europa!

RALLENTA LA PRODUZIONE DEI MODELLI A CAUSA DELLE LENTI BLUE RAY

Brutte notizie per tutti gli appassionati Sony presenti nel Vecchio Continente: l'uscita della tanto attesa e desiderata Playstation 3 è stata rimandata a Marzo 2007 sia in Europa che in Australia, mentre restano invariate le date di rilascio per i mercati americani e giapponesi. La scarsissima quantità di console, dimezzata rispetto alle previsioni iniziali, ha decretato il fallimento del ***Worldwide Launch***, il lancio globale previsto per il prossimo Novembre. La causa risiederebbe nella insufficiente produzione di lenti per i lettori ***Blu-ray*** della console: ovviamente la notizia ha scatenato ondate di proteste, soprattutto da parte di chi aveva prenotato o acquistato in anticipo la console, senza contare gli effetti che si avranno sul mercato nel periodo natalizio: gli utenti ***Sony*** resteranno a bocca asciutta, mentre si assisterà all'uscita di vere e proprie ***Killer Applications*** per ***Xbox 360*** e al lancio dell'ultima console ***Nintendo***, il ***Wii***. Ciò significa che buona parte dell'utenza si rivolgerà alle altre piattaforme, che avranno tutto il tempo per consolidare il proprio mercato; inoltre l'attivazione dei servizi online di ***PS3*** potrebbe slittare ulteriormente, aumentando pericolosamente il "gap" che separa la console dalle rivali. Un discorso che comunque non riguarda Giappone e USA, dove la sfida per il titolo di "*Console dell'Anno*" è ancora tutta da giocare...

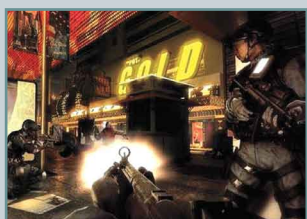
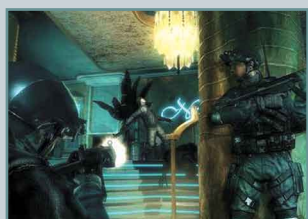
DIVENTA UN VERO PG!

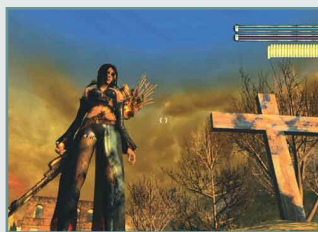
Hai mai pensato di poter diventare il protagonista di un videogioco? Ora, grazie al sito ***www.webonyou.com***, questo sogno potrebbe diventare realtà. A partire da settembre, un team di sviluppo italiano cercherà i personaggi da inserire tra gli utenti del forum... un'occasione da non perdere!

UNO STOP A XBOX?

Sembra che in Giappone sia giunta la fine per il "vecchio" Xbox. A causa delle scarse vendite, *Microsoft* ha annunciato l'intenzione di terminare la vendita della console nel paese del Sol Levante. Le speranze sono ora riposte nella nuova ***360***: la sfida con ***PS3*** è aperta!

Sparatutto e tattica... tascabili!

Ubisoft annuncia che *Tom Clancy's Rainbow Six Vegas*, il prossimo capitolo del celebre sparatutto basato sull'azione di squadra, sarà disponibile anche per il formato ***PSP.*** Per la prima volta nella saga, l'emozionante gameplay tattico di ***Rainbow Six*** e le sue acclamate modalità multiplayer arriveranno sul portatile di casa ***Sony***. Il gioco, sviluppato dal nuovo studio ***Ubisoft*** di ***Quebec City***, sarà disponibile per la fine del 2006 insieme alle versioni per ***Xbox 360*** e ***PlayStation 3***. Cominciate a togliere la sicura!

Non solo giochi per Square-Enix!

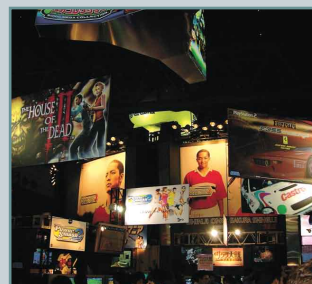
Una console prodotta da Square-Enix? Il sorprendente annuncio arriva dallo stesso presidente, Yoichi Wada, che ha espressamente dichiarato l'intenzione di sviluppare una piattaforma *hardware*. Nulla di preciso in merito, ma sembra che l'idea sia nata dal successo mondiale di prodotti come ***Ipod*** e ***Nintendo DS***, capaci di coinvolgere un pubblico di vastissime dimensioni e non solo i semplici appassionati. Partner del progetto sarà ***Taito***, azienda che in passato si è occupata più e più volte di macchine da gioco. Secondo ***Wada***, la mancanza di brand internazionali oltre a ***Final Fantasy*** avrebbe spinto ***Square Enix*** a ripensare la propria politica interna, per sviluppare qualcosa di totalmente nuovo e distinto.

Quando sparano le streghe...

ATARI E AQ INTERACTIVE INSIEME SU XBOX 360

Bullet Witch: è questo il nome del nuovo titolo sviluppato da *AQ Interactive* per *Xbox 360*. Senza ricorrere ancora a *texture* e animazioni completamente *next gen*, il titolo promette di essere un ibrido tra azione e avventura basato su un plot anomalo ma decisamente fantasy: ***BW*** è infatti la storia di ***Alice***, una strega proiettata in un mondo futuristico e semi-distrutto. Ovviamente per riportare ordine dovremo utilizzare al massimo l'arsenale di magie nere a disposizione della fascinosa protagonista. Avversari colossali e possibilità di interagire con l'ambiente sembrano essere le due parole d'ordine del gioco. L'uscita è prevista in questi giorni, quindi aspettatevi al più presto la recensione completa!

Battlestar Galactica viaggia Live!

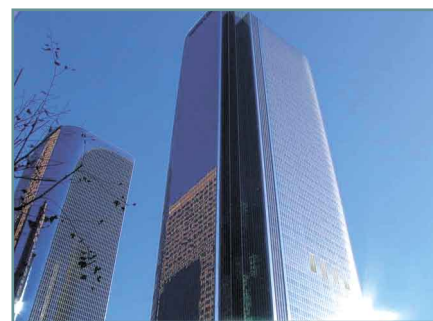
I TELEFILM SU CONSOLE? ORA SONO ONLINE...

Trasformare la console in una piattaforma multimediale? Il sistema *Live* di *Microsoft* sembra essere la risposta a questa domanda: ***NBC Universal*** ha infatti annunciato uno special televisivo dedicato a ***Battlestar Galactica***, telefilm di grande successo negli ***USA***, che andrà in onda anche su ***Xbox 360***. Si tratta di una sorta di riassunto che condensa gli avvenimenti della prima e della seconda serie, anticipando l'imminente arrivo della terza. Nessuna certezza sia per quanto riguarda le dimensioni del file da scaricare sia per le autorizzazioni necessarie: non sappiamo, dunque, se la trasmissione sarà free o aperta ad un ristretto numero di persone. Si tratta comunque del primo passo verso un nuovo modo di intendere la televisione...

L'oriente è in gioco: ha inizio il Tokyo Game Show!

A SORPRESA CHIUDE L'E3. CAMBIO DI SCETTRO?

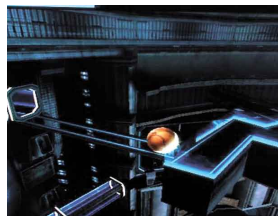
Anche per l'*E3* è arrivato il momento di chiudere i battenti? La fiera più importante del mondo, da anni punto di riferimento per aziende e appassionati, deve fare i conti con gli scarsi ritorni economici dell'ultima edizione. L'***Entertainment Software Association*** (***ESA***) ha ufficialmente ammesso che gli investimenti della manifestazione andrebbero rivolti verso obiettivi più concreti per le software house. Una situazione che lascia il campo aperto al ***Tokyo Game Show 2006***, giunto proprio quest'anno alla decima edizione. La fiera si aprirà il prossimo 22 settembre e, in tre giorni, presenterà tutte le novità più importanti dal mondo dei computer e delle console. Si parla già di circa 160.000 visitatori e oltre 140 espositori presenti alla manifestazione. Tra gli argomenti di cui si discuterà approfonditamente spicca il ruolo del mercato europeo e americano; negli ultimi anni, infatti, il "Vecchio Continente" ha dimostrato di rivestire un'importanza decisamente maggiore rispetto al passato. Non resta che attendere ottobre per il resoconto completo!

CREA LA TUA MUSICA!

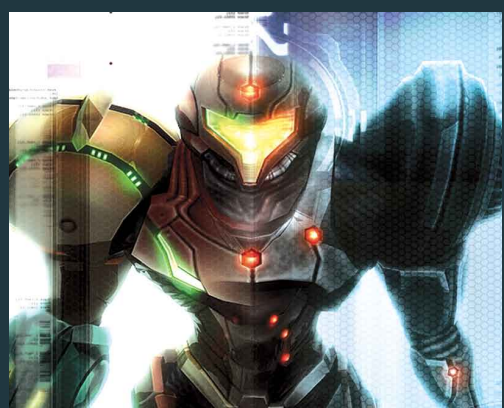
Musica e PC ormai sono sinonimi. E ora arriva la periferica ***UA-101***, compatibile con ***Windows*** e ***OSX Tiger***, per trasformare il proprio computer in una vera e propria workstation digitale. Permette di gestire numerosi ingressi e uscite, oltre a disporre di funzioni ed effetti di qualità molto elevata.

LAVORARE IN BLIZZARD?

Se cercate lavoro nel campo dei videogiochi continuate a leggere: la ***Blizzard*** è alla ricerca di ***Level Designer*** per la creazione di mappe ***3D*** e ***Story Artists*** per affiancare i team di cinematica nella realizzazione di filmati in computer grafica. L'annuncio, presente anche sul sito ufficiale, lascia pensare allo sviluppo di uno o più titoli totatlmente nuovi. Voci di corridoio parlano del possibile seguito di ***Warcraft*** o addirittura del sequel di ***Starcraft***...

LA PSP? E' UNO STEREO!

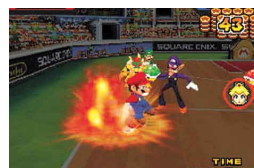
Il design conquista le console! Giugiaro ha firmato alcune nuove periferiche prodotte da ***Atomic*** e dedicate alla "piccola" console di casa ***Sony***. Tra le novità più interessanti troviamo il sistema di amplificazione ***Pro 2*** e l'elegantissimo ***Pad Bag***, per portare e proteggere ovunque la ***PSP***...

METROID PRIME 3: CORRUPTION

Publisher: Nintendo / **Genere:** Avventura / **Uscita:** Novembre 2006

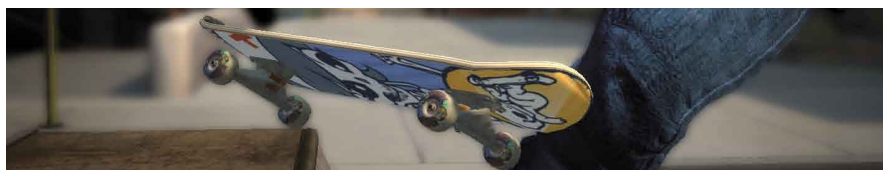
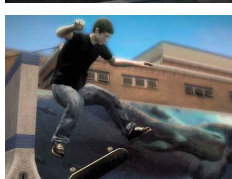
Wii **La vita dell'ormai vecchio *Game Cube* è stata costellata da numerosi titoli di grosso calibro; uno in particolare però ha segnato in modo evidente le capacità e le potenzialità della macchina *Nintendo***: mi riferisco ovviamente all'indiscusso capolavoro che risponde al nome di ***Metroid Prime***. La bella ***Samus Aran*** venne per la prima volta inserita in un contesto completamente tridimensionale lasciando il campo del 2D. Risultato? Direi entusiasmante, appassionante, da mascella inchiodata al pavimento. Ora, con l'uscita della nuova console **Nintendo**, i ***Retro Studios*** (sviluppatori del titolo) promettono di stupire ancora, questa volta improntando le novità sul sistema di controllo e quindi impegnandosi a sfruttare le geniali capacità del *Remote Controller*. Quest'ultimo sarà impiegato per orientare lo sguardo della nostra eroina lasciando allo stick analogico le funzioni di spostamento e strafe. Ambientazioni suggestive e tecnicamente ben riuscite (dove vedremo per la prima volta dei mezzi di trasporto) faranno da contorno ad una trama ancora avvolta nell'oscurità. ***Metroid Prime 3: Corruption*** è tutt'oggi lontano dalla fase finale di sviluppo e ancora non sono state svelate tutte le varie funzioni che il controller rivoluzionario del **Wii** saprà regalarci. Il binomio ***Nintendo* – *Samus Aran*** è destinato a scalare l'olimpo dei videogiochi... e questo nuovo capitolo ne sarà l'ennesima conferma!

La qualità grafica del *Wii* non ha nulla da invidiare alle rivali *Xbox 360* e *PS3*: effetti realistici, ottime texture e la promessa di una stabilità del frame rate ancorata a *60 fps* anche nelle azioni più frenetiche. Nulla di nuovo? E' vero! ma vogliamo parlare del sistema di controllo?

CALL OF DUTY 3

Publisher: Activision / **Genere:** FPS
Uscita: Novembre 2006

MULTI **Ritorna l'*FPS* che meglio di qualsiasi altro ha saputo raccontare gli avvenimenti della Seconda Guerra Mondiale**, evidenziando le sofferenze e le tragedie accadute in questo triste periodo della nostra Storia. Ritorna ***Call of Duty***: un gameplay decisamente arricchito permetterà di intraprendere azioni risolute come disinnescare bombe ed eludere le trappole e sarà possibile combattere corpo a corpo contro i nemici, premendo tempestivamente alcune combinazioni di tasti (il noto sistema ***Quick Time Event***). Anche l'occhio vuole la sua parte… e che parte! ***Call of Duty 3*** vanta di un comparto grafico di tutto rispetto colmo di effetti (filtri *blur* e *shader*), poligoni e un frame rate molto più stabile dei precedenti episodi; una maggior attenzione alle animazioni e alla fisica degli oggetti ha permesso di creare una sensazione di realismo molto elevata ed ogni esplosione solleverà polvere e detriti, danneggiando gran parte dello scenario. Mantenete la posizione e attendete nuovi ordini!

MARIO BASKET

Publisher: Nintendo / **Genere:** Sport
Uscita: Novembre 2007

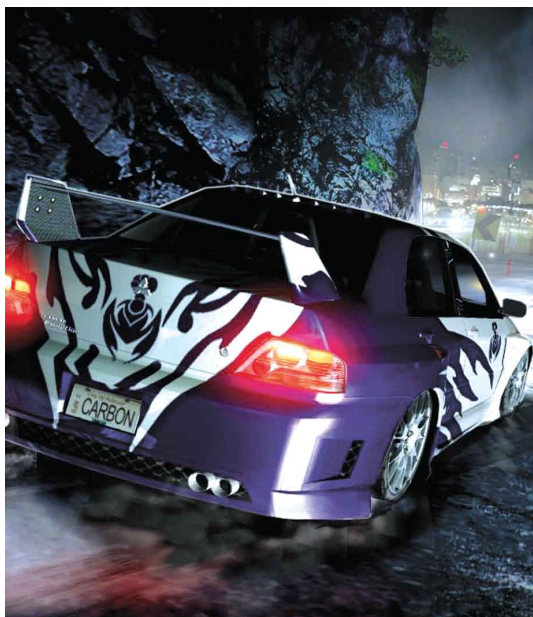
DS **Se è vero che il mestiere del nostro amico *Mario* è riparare tubi e condutture**, è altrettanto vero che il baffuto più famoso degli schermi consoliani, nella pause dal lavoro, ama dedicarsi ad ogni genere di sport. Dopo golf, tennis e calcio eccolo di nuovo nel doppio schermo del ***DS*** a dilettarsi stavolta con il basket. I poligoni usati fino ad ora sono sembrati fluidi e ben gestiti, strappando un plauso per la realizzazione tecnica dei personaggi e ancor meglio dei campi da gioco, resi come sempre originali e accompagnati da motivetti che spremono a dovere il comparto sonoro del portatile ***Nintendo***. Le numerose mosse speciali messe a disposizione dei contendenti aggiungono inoltre un tocco di follia e divertimento ad ogni partita. Tutto molto bello... ma ci attende una lunga ed estenuante attesa!

TONY HAWK'S PROJECT 8

Publisher: Activision / **Genere:** Sport
Uscita: Novembre 2006

Da che mondo è mondo ogni buon *Publisher* ha il proprio beniamino virtuale da coccolare e su cui investire fiduciosamente. Non ci sono dubbi che il figlio prediletto di ***Activision*** sia proprio ***Tony Hawk***; lo skater professionista, considerato da tutti come il migliore, fece la sua comparsa in forma videoludica nel 1999 per ***PlayStation*** grazie all'ingegno e al coraggio dei programmatori della ***Neversoft***. Dopo una miriade di capitoli per molteplici piattaforme (addirittura una versione per ***Nintendo 64***) il nostro amico a quattro rotelle è pronto ad entrare nella prossima generazione di console con questo nuovo annunciato capitolo: ***Tony Hawk's Project 8***. La meccanica di gioco riprenderà quella già apprezzata nel precedente ***American Wasteland***: non più modalità arcade ma un'intera città a disposizione da esplorare a bordo del proprio griffatissimo skateboard (***GTA*** docet) e senza alcun caricamento di locazione. Obiettivo: portare a termine le molteplici missioni proposte e sfidare tutti gli skater sul vostro cammino per dimostrare al mondo intero chi è il vero re della tavola. Questo sarà possibile anche grazie al sistema ***Live*** di ***Xbox 360*** e al presunto sistema online di ***Sony***: ogni statistica di gioco sarà infatti registrata e confrontata con gli altri giocatori, innescando così una vera sfida a suon di trick e ginocchia sbucciate. Non siamo più nella pelle!

CRYSIS

Publisher: EA / **Genere:** FPS
Uscita: Gennaio 2007

Crytek*... un nome che significa rivoluzione, un nome che significa *Far Cry. Gli sviluppatori dell'***FPS*** che ha esaltato critica e opinione pubblica nel 2004, hanno deciso di intraprendere un nuovo ambizioso progetto dal nome ***Crysis***. Il comparto fisico sembra promettere faville, dandoci l'impressione di vivere in quel mondo: foglie che si muovono al nostro passaggio con un realismo assoluto e alberi che sono letteralmente abbattuti dai nostri colpi. Se l'***IA*** si rivelerà all'altezza di ***Far Cry***, è assodato che ci ritroveremo davanti ad un altro capolavoro. Peccato per le grandi pretese hardware che richiederà il titolo, ma la promessa di stravolgere nuovamente il mondo degli sparatutto non può che spingervi a mettere da parte qualche soldino.

NEED FOR SPEED CARBON

Publisher: EA / **Genere:** Guida / **Uscita:** Novembre 2006

Squadra che vince non si cambia: credo sia questo il motto presso *Electronic Arts*, vista la serie di incessanti seguiti sui brand più famosi del mercato dei videogames. Beh, per quanto mi riguarda, dopo i risultati sempre migliori della produzione non c'è da lamentarsi! ***Need for Speed: Carbon*** aggiunge alla nota serie che noi tutti ben conosciamo diverse novità, tra cui i ***Canyon Duels***, la possibilità di avere una propria squadra ed il sistema di skill per i propri membri. Cominciando con la prima, si tratta di una sfida testa a testa ad inseguimento tra due piloti in un circuito: prima si insegue l'avversario, guadagnando punti ogni volta che ci si avvicina abbastanza, poi si fugge cercando di non farsi rubare punti. Finendo con un risultato positivo si decreta la vittoria, anche se non è l'unico modo per terminare: se l'inseguitore sorpassa e mantiene posizione per 10 secondi, automaticamente vince la gara! I dettagli sulla gestione della propria squadra sono scarsi, ma si vocifera che si potranno scegliere i membri ed aumentare le loro abilità, con la possibilità di dare ordini ed assegnare compiti ai vostri piloti, che cercheranno di aiutarvi nei momenti difficili anche a costo di perdere posizioni. Parlando dei bolidi, è innegabile quanto lo stile di gioco sia sembrato semplificato rispetto ai precedenti episodi, con un grande accento posto sul drifting. In compenso è stata migliorata la differenziazione nella maneggevolezza dei veicoli, che ora danno un feeling di guida davvero unico, da auto ad auto. Sta tornando il bisogno della velocità...

MADE IN JAPAN - ANIME e MANGA

A cura di Simone "Cloud" Giorgi

Final Fantasy VII - Advent Children

Arriva il film che tutti gli amanti di RPG attendevano da quasi dieci anni...

Dopo il clamoroso flop di *Final Fantasy: The Spirit Within* al botteghino, *Square-Enix* tenta il riscatto nel campo dell'animazione digitale riproponendo (questa volta esclusivamente sul mercato dell'home video) il seguito del titolo che ha portato la casa giapponese al suo massimo successo, ovvero: ***Final Fantasy VII***. ***Advent Children*** (mostrato in Italia nella sessione 'fuori concorso' del ***Festival di Venezia 2005***) ci porta direttamente due anni dopo la conclusione degli eventi che hanno visto protagonisti ***Cloud*** & *Company*. La morte di ***Sephiroth*** ha lasciato evidenti strascichi sulla popolazione. I suoi geni, infatti, si sono insinuati all'interno dei bambini della popolazione di ***Midgar*** scatenando il ***Geostigma***, una reazione del pianeta stesso in difesa dei flussi malvagi di ***Sephiroth***. Per di più un nuovo trio di personaggi capeggiati da un certo ***Kadaj*** darà la caccia alla testa della ***Madre*** (***Jenova***) per dare vita alla ***Reunion*** e alla conseguente rinascita del loro maestro. ***Cloud,*** insieme alla quasi totalità del cast di ***FF VII*** (***Tifa***, ***Cid***, ***Barret***, ***Yuffie***, ***Red XIII***, ecc...), tenterà di proteggere ***Jenova*** dalle mani dei cospiratori. Tecnicamente ***FF VII: AC***, sfiora il foto-realismo, infatti, ci ritroveremo ad ammirare una ***Midgar*** pulsante di vita, piena di effetti di luce e texture pazzesche, in una sola parola incantevole. Insomma, un piccolo gioiello che farà felici soprattutto chi ama il mondo di ***Final Fantasy***, un po' meno chi vedrà la pellicola non conoscendo il fondamentale background.

SITO UFFICIALE: http://www.square-enix-usa.com/dvd/ff7ac/

TITOLO ORIGINALE: Final Fantasy VII: Advent Children - **ATTORI:** Takahiro Sakurai (Cloud), Maaya Sakamoto (Tifa), Ayumi Ito (Aeris) - **REGIA:** Tetsuya Nomura, Takeshi Nozue - **SCENEGGIATURA:** Kazushige Nojima - **MONTAGGIO:** Keiichi Kojima - **EFFETTI SPECIALI**: Yoshinori Moriizumi, Koji Tanaka - **MUSICHE:** Nobuo Uematsu, Kenichiro Fukui, Keiji Kawamori, Tsuyoshi Sekito - **SCENOGRAFIA:** Yusuke Naora - **PRODUZIONE:** Square Enix Co Ltd. - **ANNO:** 2005

BOARD GAMES

A cura di Emanuele "Exodus" Bianchi

Sfide di strategia con Dungeon Twister!

E' tempo di affrontare i nemici in una battaglia di scaltrezza...

Come suggerisce il nome, senza equivoci, i *Dungeon* sono ancora i padroni nel mondo fantasy. Questa nuova incarnazione ludica vede protagonisti due gruppi di eroi, il cui intento è fare bottino e rendere mucchietti d'ossa i propri rivali. ***Dungeon Twister***, però, risulta essere un po' fuori dall'ordinario: il tabellone è formato da 8 ***Tessere Stanza***, disposte a rettangolo; all'inizio i giocatori si posizionano nei due lati corti. Lo scopo del gioco è totalizzare 5 punti, che possono essere ottenuti uccidendo i membri della squadra avversaria o raggiungendo il punto di partenza avversario; in questo caso, se si possiede anche un tesoro si vince un punto aggiuntivo. Inutile dire che ***Dungeon Twister*** tira fuori la vena strategica di ogni giocatore e per questo può essere accostato ad una moderna versione degli scacchi. Proprio questa caratteristica rappresenta il suo "*pregio / difetto*": vista la complessità del gioco in questione, infatti, i giocatori molto esperti non avranno alcuna possibilità di perdere contro i novizi. Per fortuna si può utilizzare un'utilissima tabella di *Handicap* per equilibrare le partite. ***Dungeon Twister*** è predisposto per 2 giocatori anche se è prevista un'espansione che li porta a 4. Nota forse negativa è l'assenza di miniature nel set base (acquistabili separatamente); i modelli sono dei cartoncini, scelta che però rende il prezzo contenuto. Un titolo molto interessante, anche se consiglio una prova prima dell'acquisto, perché la sua particolarità potrebbe non risultare gradita a tutti.

In collaborazione con F.N.I.V.
Federazione Nazionale Italiana Giocatori

1° Classificato: Tigermask

2° Classificato: Kerobba

3° Classificato: Pavel

4° Classificato: Daniele Aversano

2° RADUNO ITALIANO DI PRO EVOLUTION 5 by FNIV & PLAYSTARS

TIGERMASK DEL CLAN G-UNIT SI AGGIUDICA IL PRIMO POSTO DOPO UNA MARATONA DI QUASI DODICI ORE A ROMA!

Domenica 3 settembre si è svolto l'ultimo *Slam* della stagione *F.N.I.V.*, relativo al campionato italiano di *Pro Evolution Soccer 5*. Il tutto si è svolto nell'elegante cornice della *Sala Giochi Extraball* (quartiere Aurelio), che ha visto accorrere oltre 180 players da tutta Italia. Armati di pad, hanno dato vita a una delle più belle tappe di questa stagione. Tra i giocatori ci sono state tante presenze ormai note dell'ambiente "*pessistico*": ***Sagiptar***, ***The Legend***, ***Undisputed***, ***Elminster*** e molti altri. Rivelazioni della giornata sono stati il giovanissimo ***Daniele Luchena***, che ha rischiato di eliminare ***The Legend*** ai quarantottesimi (realizzando gol di ottima fattura nonostante l'età), e ***Andrea Aversano*** che si è classificato ***quarto*** dopo essere stato elimininato dal "Numero 5 al mondo" ***Kerobba***. La tappa, oltre ad essere l'ultimo slam della stagione ***F.N.I.V.*** era anche l'ultima tappa del campionato ***Playstars***: in palio, oltre alla qualificazione alle finali ***F.N.I.V.***, anche i punti per aggiudicarsi il titolo di ***Campione Ranking Playstars***.

Cronaca... di un successo annunciato!

I campioni non hanno perso tempo: molto prima dell'orario stabilito, i players hanno riempito la ***Sala Extraball*** in attesa del "***Fischio d'Inizio***". Sono state messe a disposizione dei giocatori diciassette postazioni di gioco, subito utilizzate per amichevoli di riscaldamento, ma la tensione non si è fatta attendere: si sono svolte oltre 240 partite, terminate solo a notte inoltrata. Vincitore della giornata è stato ***Tigermask***, che è riuscito a conquistare il primo premio grazie ad una vittoria di misura su ***Kerobba***. Il terzo posto è andato a ***Pavel*** dei ***Soliti Ignoti***, mentre si sono qualificati per le finali i sopracitati ***Tigermask***, ***Pavel*** e ***Aversano***, e ***Snoop Dog*** della ***G-Unit***. Da segnalare nuovamente ***Sagiptar***, che si è aggiudicato anche l'ambito riconoscimento goliardico "***Schiappone Italiano***"! Il premio rivelazione del Torneo è andato al giovane ***Daniele Luchena***. Vincitore del ***Ranking Playstars*** è stato invece il bravo ***Pavel***, seguito da ***Kerobba*** e ***Sagiptar***. Il prossimo appuntamento è fissato per i primi di ottobre, a ***Romics***, con le finali del torneo!

Da sinistra in piedi: Tigermask, Kerobba, Pavel e Sagiptar. Davanti: Daniele Luchena e Bibbifà

IL TORNEO PES A ROMICS

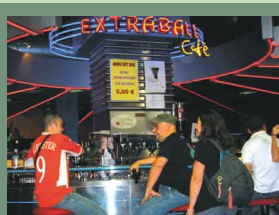
In occasione della sesta edizione del ***Festival del Fumetto e dell'Animazione*** di Roma (5 - 8 ottobre), si svolgeranno le finali del ***Campionato Italiano di Pro Evolution Soccer 5 Ufficiale F.N.I.V.***, presso l'area Entertainment di ***GAME***. 128 giocatori da tutta Italia si sfideranno per vincere l'ambitissimo primo posto, che segnerà la conclusione delle oltre quaranta tappe svolte sul territorio nazionale e decreterà il **Campione Italiano** della stagione 2005 / 2006. La grande sfida avrà inizio Sabato 7 ottobre. Nei giorni precedenti sarà possibile partecipare a tornei aperti a tutti i vistatori, mentre Domenica 8 si svolgerà l'ultimo ***Torneo di PES 5*** della stagione. Per informazioni visitate il sito ***www.fniv.it*** e inviate una email a ***info@bibbifa.it***.

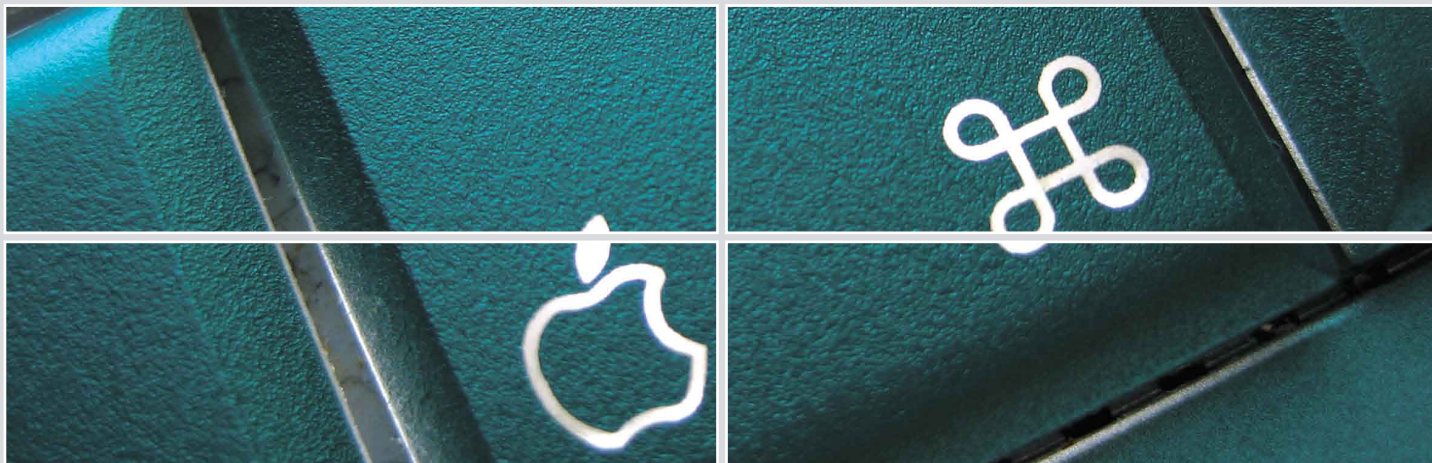
ECCO LA LISTA DEI PRIMI 40 FINALISTI

Kerobba, The Legend, Vampa, 000 Massimo 000, Nocena, Saw, Undisputed, Dante, Raglies, Cipollino, Sagiptar, Tiziano Roma, Pogagna, M@x, Phoenix, Montes Daniele, Ice Cube, Pavel, Aversano Andrea, Snoop Dog, Pegasus, Totoon, Pipa '78, Paolo Sheva, Giobba, Siddharta, Bestia, Best '84, Brunaldo10, Calcaterra Alessandro, Tufarelli Luca, De Luca Enrico, Lamanna Giampiero, Dario Cici, Raviele, Tigermask, Vita Fabio, Darkness, Angelini, Demasan

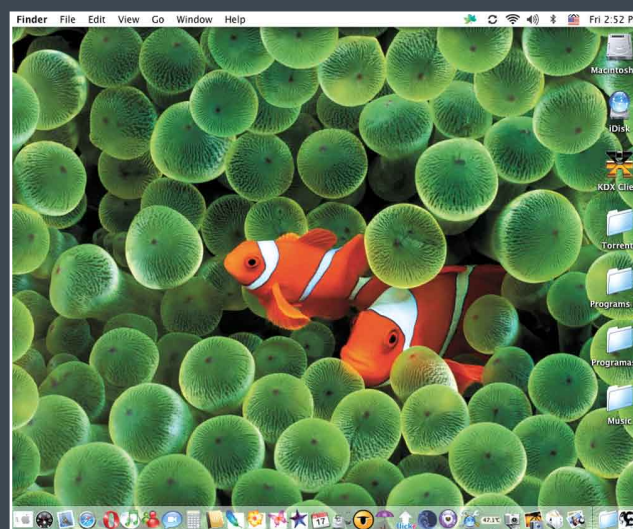
I PRIMI OTTO DESIGNATI PER L'ASSEGNAZIONE DEL PALLONE D'ORO

Kerobba, Tigermask, Auron, The Legend, Sagiptar, Pavel, Bestia, Pegasus

Clanwar e Pallone D'Oro verranno disputati a Bologna il 23 e 24 settembre.

A PROPOSITO DI FNIV

La ***F.N.I.V.*** è la ***Federazione Nazionale Italiana Videogiocatori***, nata nel 2005 per volontà dei tre soci fondatori: ***Bibbifà***, ***Elminster*** e ***Vidgent***; tutti e tre uniti dalla stessa "*pessione*". La ***Federazione*** è nata con l'intento di divulgare la passione per i videogiochi su tutto il territorio nazionale, unendo il piacere di aggregarsi alla possibilità di partecipare ad iniziative di grande rilievo. Fino ad oggi sono state svolte oltre quaranta tappe in tutta Italia (l'unica regione per ora rimasta esclusa è stata la Sicilia), per un totale di quasi quattromila partecipanti. Per la prossima stagione, ***F.N.I.V.*** si propone di migliorare il servizio offerto e aprire le porte a chiunque senta di avere la capacità di organizzare eventi targati ***F.N.I.V.*** Chiunque fosse interessato a promuovere tornei e competizioni nella propria città, può contattare direttamente il responsabile degli organizzatori ***Roberto Trasatti*** all'indirizzo email ***elminster@elminster.net***. Il presidente ***Bibbifà*** e i soci fondatori vi ringraziano e vi augurano una stagione all'insegna di ***PES***!

RIAVVOLGI IL TEMPO CON MAC OS LEOPARD

Presentato al WWDC di Los Angeles il nuovo sistema operativo di casa Apple. Sarà disponibile a partire dalla primavera 2007

Steve Jobs* non ha dubbi: il 2007 rappresenterà una svolta definitiva** per il modo di pensare la tecnologia. Il "Patron" di ***Apple ha incontrato i giornalisti a San Francisco lo scorso 7 agosto, durante il ***Worldwide Developers Conference***, manifestazione annuale in cui la società di Cupertino presenta le ultime novità nel campo della ricerca informatica. Sono due le parole che hanno catalizzato l'attenzione di stampa, pubblico e addetti ai lavori: ***Leopard*** e ***Time Machine***. Il primo è un nuovo sistema operativo della serie ***Mac Os***: sarà rilasciato nella primavera del prossimo anno ma già promette grandi cambiamenti, a cominciare dal completo supporto degli hardware a ***64 bit***. La seconda novità, invece, non riguarda solo gli addetti ai lavori: parliamo di ***Time Machine*** che, come dice il nome, è una sorta di "Macchina del Tempo", capace di conservare tutte le informazioni del proprio computer, anche dopo la loro completa rimozione; ciò significa che qualsiasi ***file*** può essere recuperato e non solo... grazie a ***TM*** sarà possibile visualizzare contemporaneamente tutte le versioni dello stesso lavoro (anche quelle "cestinate"!), confrontandole in una veloce anteprima per scegliere quali modificare. Il 2007, insomma, sembra avere le carte in regola per segnare un cambiamento profondo nelle tecnologie domestiche. ***Jobs*** non ha dubbi: ma ***Bill Gates*** non resterà di certo a guardare...

Mac Os Leopard è il nuovo sistema operativo prodotto da ***Apple*** che arriverà sul mercato nel 2007. Durante l'anteprima, ***Steve Jobs*** ha ironicamente scherzato sul rivale ***Bill Gates*** e sul nuovo ***Windows Vista***, definendo ***Leopard*** come un sistema ***Vista 2.0*** e spiegando di non poter rivelare altri dettagli per evitare di essere "fotocopiati" dai rivali di ***Redmond***...

La parola d'ordine è "Condividere"

Diminuiscono le distanze grazie alle video-chat con servizio di condivisione documenti e immagini

urante il *WWDC* sono state presentate diverse applicazioni del nuovo *Mac Os*, come le nuove funzionalità di chat e gestione ***E-Mail***. Le conversazioni a distanza, basate sull'uso di ***webcam***, sono state implementate con la possibilità di mostrare filmati o raccolte fotografiche durante la video-chiamata, in modo da condividere l'uso del computer proprio come se ci si trovasse nella stessa stanza. Per quanto riguarda il servizio di posta elettronica, invece, sono stati introdotti numerosi ***template*** (modelli prefatti) per personalizzare le proprie lettere e renderle più complete. Ovviamente anche tutti gli altri servizi disponibili su ***Mac Os*** hanno subito un ulteriore *upgrade*, a partire dall'integrazione completa con ***Time Machine***.

Caro diario ti scrivo... anzi, ti chiamo!

Invia foto e testi al tuo blog grazie al nuovo Z610i !

Blog è una parola che ormai si usa ovunque, anche sul proprio telefonino cellulare: parola di *Sony Ericsson*, che ha presentato il nuovo ***Clamshell 3G*** chiamato ***Z610i***. Pensato per tutti, permette di inviare dati e foto direttamente al proprio *Blog* o a qualsiasi altro sito web. La fotocamera integrata è di ***2,0 megapixel*** mentre la memoria interna è di ***16 MB*** e può essere sostituita con ***Memory Stick Micro*** (***M2***) da ***64 MB***. Lo ***Z610i*** è disponibile nelle colorazioni ***Luster Black***, ***Rose Pink*** e ***Airy Blue***.

Nokia al polso, con lo stile fashion di un SMS

Si chiama Icon e permette di ricevere messaggi e chiamate...

Nokia* come sinonimo di *Moda*? La nota casa finlandese** sembra essere sempre più interessata a colpire il pubblico con soluzioni legate allo stile, come si deduce da questo nuovissimo ***Nokia Icon. Si indossa come un normale bracciale e riceve ***SMS*** come qualsiasi telefonino. Grazie alla tecnologia ***Bluetooth***, ***NI*** permette di comunicare con tutti i cellulari della serie ***7000***. Non solo: può essere combinato con un anello a ***LED*** multicolore, attraverso il quale è possibile rispondere alle chiamate e comunicare normalmente. Provvisto di un cinturino in gomma intercambiabile, è possibile personalizzarlo in diversi colori; il display è uno schermo monocromatico ***OLED***, che visualizza l'ora, il testo degli ***SMS*** e il numero di chi chiama. Ovviamente per accedere a tutte le funzioni è indispensabile munirsi di un cellulare ***BT***, il che potrebbe limitarne la diffusione. Ma l'idea e il design sono molto accattivanti: dovremo abbandonare i tradizionali auricolari o si tratterà di una semplice moda passeggera?

L'Audio perfetto... diventa automatico!

KRF-X9090D-S rileva le impostazioni audio da giochi e DVD!

Kenwood* non finisce mai di stupirci e lancia un nuovo amplificatore Home Cinema per un'esperienza audio mai provata prima.** La versatilità dell'impianto permette di collegarlo ad una gran parte di periferiche (è dotato anche di un'uscita a 6 canali per la lettura dei ***DVD audio) ma la cosa interessante è la presenza di un ingresso per console videogiochi ***Plug & Play*** nel pannello anteriore, con rilevamento automatico di ingresso dei giochi e configurazione surround automatica (avvisate i vicini). Vanta la presenza dei decoder ***Dolby Digital EX 6.1***, ***Dolby Pro Logic IIx 7.1***, ***DTS-ES*** (***DTS-ES Discrete*** / ***DTS-ES Matrix*** / ***DTS Neo6***) ***6.1*** nonché dei processi audio ***Dolby Virtual Speaker*** e ***Dolby Headphone***. Tra le caratteristiche più interessanti troviamo inoltre 5 modalità di ascolto ***DSP,*** calibrazione acustica ambientale, un equalizzatore attivo con modalità ***Flat***, ***Cinema***, ***Music*** e ***Game***, capacità di riproduzione audio a ***96 kHz***/***24 bit*** e un sintonizzatore ***AM***/***FM*** digitale con ben 40 preimpostazioni. La soluzione ottimale per chi ama gli strumenti hi-tech dalle alte prestazioni!

La classe Lamborghini

Arriva in edizione limitata il nuovissimo Notebook Asus-Lamborghini VX1. Tecnologia... con stile!

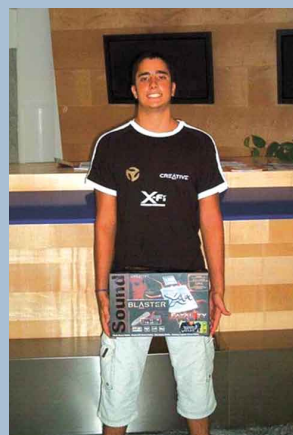
Per tutti gli amanti dello stile e del design, Automobili Lamborghini, Intel e ASUS presentano l'esclusivo notebook VX1. Disponibile in edizione limitata da fine Maggio, questo prestigioso portatile è equipaggiato con tutte le tecnologie più avanzate e corredato da un set di eleganti accessori in grado di sottolinearne ulteriormente i tratti di eleganza ed esclusività. La configurazione definitiva prevede, infatti, processore ***Intel Core Duo T2500***, hard disk da ***160 GB***, ***2 GB*** di memoria di tipo ***Dual-Channel DDR-II SDRAM*** e masterizzatore ***DVD Double Layer Supermulti***. Non sarà come guidare realmente una splendida ***Lamborghini***... ma riesce ad attirare comunque l'attenzione. Maggiori informazioni sul sito ***www.asus.it***.

Cubesport stupisce l'Europa: la prima European Amateur Cup si conclude con la grande vittoria dell'Italia!

IL TEAM GRECO SCONFITTO NELLA FINALE

Come riconoscimento ai top team delle divisioni *EAS* europee, l'*Electronic Sports League* ha invitato 8 team da altrettante ladder nazionali a scontrarsi tra loro, nella prima ***European Amateur Cup***. ***Cubesports*** è il team che ha rappresentato, possiamo dire egregiamente, il tricolore italiano. E' stata un'estate davvero infuocata per questi team, che in una sola settimana si sono contesi i due posti per la fase finale. Tutti sapevano che all'inizio sarebbero stati in 8 a sfidarsi per l'ambito ruolo di campione e che solo uno di loro si sarebbe aggiudicato la vittoria; quello che forse non molti si aspettavano è che proprio loro, i ***Cubesports***, si sarebbero rivelati i trionfatori assoluti. Aggiudicandosi la finale contro i ***Delinquent Habits***, per 18 a 12, hanno ricordato agli amici europei di non dimenticarsi troppo facilmente del nostro tricolore... Merito anche dell'arrivo in questo team di alcuni tra i player più forti d'italia per quanto riguarda ***CounterStrike***; provengono dalle file del noto clan ***PLAY.IT*** e il loro ruolo ha pesato non poco sull'esito finale della competizione. E siamo più che sicuri che presto torneremo a parlare ancora di questo clan, per i numerosi successi che conquisterà sia in Italia che in Europa... Ancora complimenti, ragazzi!

INTERVISTA A JIIMY - TEAM CUBESPORT

Jiimy, sei noto come uno dei giocatori chiave del team Cubesport, nonché uno dei più forti a CS. Parlaci brevemente di te. Sì, sono ***Brando Stillacci***, aka ***jimmy***. Sono nato a ***Madrid*** ma sono Italo Spagnolo: ho vissuto in Italia, Spagna, Brasile e Turchia.. Ho 21 anni e studio economia aziendale. ***Come ti sei avvicinato a internet?*** Quando ero in Brasile, un amico mi aveva parlato di un Internet Point dove si giocava ad ***Half-Life***. Mi sono innamorato subito! ***Mi parli del torneo che avete recentemente vinto, l'EAC Summer 2006?*** È stato un torneo online con il miglior team greco e slovacco, e con un team francese, austriaco, tedesco, inglese e svizzero. Penso che i favoriti fossero i tedeschi, anche perchè hanno fama di essere "cheaters"... ***Il match più difficile?*** La finale, senza dubbio, giocavamo contro i ***Delinquent Habitus***. ***Alla fine avete vinto: il vostro segreto?*** Diciamo che se non perdiamo da 3 anni in italia è sicuramente grazie alla forza di gruppo o il cosiddetto "teamplay"... ***Se dovresti definire il tuo team con un aggettivo?*** Non ne ho idea :D

La comunicazione? E' cambiata nell'era dei clan!

QUANDO CUFFIA & MICROFONO DIVENTANO INDISPENSABILI

Rusha dalla uno! "Cecchino sul tetto!" "Granata!"* Ormai è indispensabile per i clan comunicare tramite semplici programmi** basati sulla tecnologia denominata ***Voip. In questo modo ci si possono scambiare tattiche, informazioni e anche qualche risata. Il loro funzionamento è semplicissimo e per poterne usufruire è sufficiente disporre di cuffia e microfono, oltre ovviamente ad un programma apposito, quasi sempre scaricabile gratuitamente da Internet. Come ***Roger Wilko***, storico *software* basato sul classico principio delle stanze, in maniera analoga a qualsiasi chat di testo. Da qualche anno a questa parte, inoltre, la qualità audio di programmi come ***Team Speak 2***, ***Ventrilo*** o ***Skype***, ha raggiunto quella di un normale telefono. Parlare per credere!

Al via il Campionato Nazionale di Net Soccer!

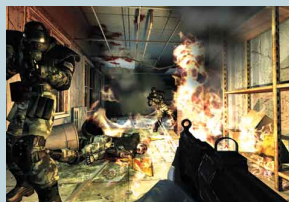
HA INIZIO IL TORNEO!

Per tutti gli amanti del pallone, a Settembre *ThePlayer.it* darà il via al primo campionato italiano virtuale di calcio ***5 vs 5***. Un vero torneo ricco di premi e novità, che vi attende nell'area dedicata a questo gioco. Un campionato che seguirà quello reale, con una partita a settimana e la possibilità di giocare allenamenti ed amichevoli. Il montepremi sarà pubblicato entro settembre direttamente sul nostro portale. Se ami il calcio, non lasciarti sfuggire l'occasione di essere il vero protagonista!

Arriva in Italia la Lega Professionistica di Cyber-Atleti. Tutti i campioni sono pregati di scendere in campo!

TUTTI A VERONA CON IL TEAM PLAY.IT

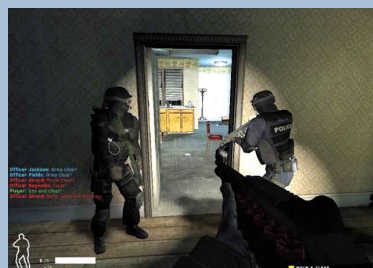
Anche l'italia ha la sua tappa *CPL* (*Cyberathlete Professional League*): dal 24 al 26 Novembre, infatti, avrà luogo il *World Tour*, presso il centro ***Verona Fiere***. Evento da non perdere, perché saranno presenti moltissime novità sia per i visitatori che per i partecipanti alle competizioni. L'organizzazione è curata dalla società ***Play.it***, che si sta impegnando da tempo per sviluppare il *Net-Gaming* italiano: proprio in questi giorni sarà pubblicato il nuovo sito (***www.teamplay.it***), che diventerà un vero e proprio portale ricco di news, articoli e molto altro ancora. *"L'obiettivo è diventare un punto di riferimento stabile e affidabile per tutti i player italiani"* dice ***Michele Ciacci***, responsabile del progetto ***Play.it***. *"Uno dei nostri principali obiettivi è coinvolgere gli utenti a vivere il netgaming a 360 gradi. Stiamo lavorando a nuove forme di intrattenimento per gli utenti del sito, che potranno aggiudicarsi numerosi premi e gadget messi in palio dai nostri sponsor"*. Insomma, dobbiamo aspettarci molte ghiotte novità in attesa dell'importante appuntamento di Verona: non mancate!

Sierra rilascia F.E.A.R. in versione multiplayer da scaricare gratuitamente: ed è subito Net-Game!

4MYPLAYER INAGURA UN SERVER DEDICATO!

Dopo aver passato notti insonni a giocare e completare *F.E.A.R*, uno dei migliori *FPS* dello scorso periodo, *Sierra* ci regala una versione multiplayer chiamata "*Combat*", ed è subito *Net-Game*! Avete capito bene: arriva il bis, solo che questa volta il gioco è totalmente gratuito e *Free Downloadable*. Il prodotto è orientato esclusivamente al multiplayer e ha delle diversità rispetto al titolo originale, ma restano invariati engine e gameplay. In Italia, il giovane ma promettente GSP ***4myplayer*** dedica a questo titolo un server dedicato, riconoscendo in questo videogame versatilità, fluidità, e azione a fiumi. Se amate i giochi veloci e graficamente ben fatti non aspettate: scaricate il client e collegatevi all'indirizzo ***62.94.74.183:27888***, o visitate il sito **www.4myplayer.com**... Vi aspettano dodici slots carichi di adrenalina!

Colosseum Arena Swat4 League: spazio ai vincitori!

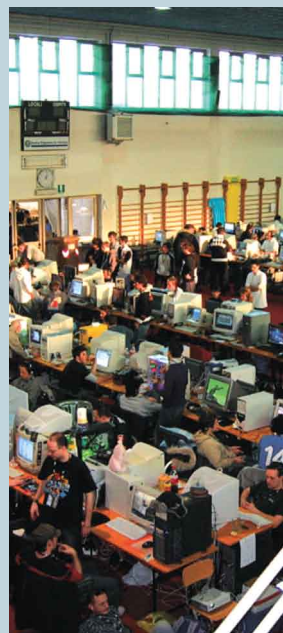
SI CONCLUDE LA SFIDA TRA I DUE TEAM FAVORITI!

Nonostante il caldo torrido, le serate in casa |*CA*| sono trascorse all'insegna del team play. La squadra di casa si aggiudica il primo posto, in una lega combattuta fino all'ultimo byte... Proprio così, il team |***CA***| si è aggiudicato il titolo di campione nella lega organizzata da ***ColosseumArena.it***, vincendo il primo premio messo in palio dalla comunità: 6 mesi di server gratuito e il logo di campioni. E congratulazioni ai ***DFG***, giunti alle spalle dei |***CA***|: un clan che pur non avendo vinto ha dimostrato grinta da vendere, aggiudicandosi un meritatissimo secondo posto. Per rimanere in tema di eventi, sarà invece la fine di Settembre a decretare il vincitore della ***Theplayer First Ladder*** di ***Swat4***, dove proprio i ***DFG*** sono i favoriti. In ogni caso, congratulazioni a entrambi i team!

70 ore di puro divertimento: OGM LANPARTY !!!

APPUNTAMENTO A VERICA

Ritorna la Settanta-Ore più gradita dell'anno: la sedicesima edizione di *OGM Lanparty* è pronta ad ospitare i player di tutta Italia, a colpi di mouse e tastiera! L'evento si svolgerà a ***Verica***, una frazione di ***Pavullo*** (in provincia di ***Modena***), e saranno messi a disposizione dei visitatori ben 45 posti. Dopo la scorsa edizione, che ha visto un enorme successo di pubblico e partecipanti, ora ***OGM*** non aspetta altro che fare il bis e coinvolgere quanti più giocatori possibile. Il costo del biglietto è di 15 Euro e comprende la maggior parte dei servizi. Se amate i lanparty senza sosta e fino a notte inoltrata, non potete perdere l'appuntamento con il divertimento...Per informazioni e prenotazioni: ***www.ogmlandivision.org***

Digital Music

Trasforma il tuo computer in un'orchestra

L'applicativo più famoso di casa Propellerhead approda alla sua terza versione. Ed è subito Combinator!

La tecnologia ***Rewire*** permette a programmi musicali differenti di "dialogare" tra loro: una sorta di protocollo che solo alcuni software riconoscono (***Reason***, ***Rebirth***, ***Fruity Loops***, ***Ableton Live***, ecc...), grazie al quale possono essere condivisi strumenti o effetti sonori. I risultati di tale fusione raggiungono livelli di eccellenza, anche se a volte richiedono prestazioni hardware molto elevate.

REASON & REWIRE!

A cura di Emiliano "Dj Lomu" Grossi

Crea il tuo studio virtuale grazie ai Synth

Se cercate una "ragione" per creare musica con il vostro computer, allora il nome che cercate è proprio *Reason*. Giunto alla sua terza versione, questo software è uno dei più affermati e apprezzati della scena mondiale, grazie alla ricchezza di funzioni, alla (relativa) semplicità d'uso e alla qualità sonora di alto livello. Dotato di una spettacolare interfaccia grafica che riproduce diversi sintetizzatori e macchine sonore, ***Reason*** offre tutto quello che serve per cimentarsi in qualsiasi genere musicale...

Il cavo verde dopo il rosso, il giallo sotto l'arancione...

Anche se all'inizio può risultare complicato e troppo ricco di funzioni, il concetto alla base di ***Reason*** è semplicissimo: si sceglie un mixer e si aggiungono, man mano, tutti i ***synth*** che riproducono i vari strumenti; ad ognuno di essi corrisponde uno spartito sul quale disegnare le note. Straordinaria è la possibilità di vedere il retro delle varie macchine e scegliere liberamente come collegare i vari cavi: la gioia di tutti gli sperimentatori! E grazie alla nuova funzione ***Combinator*** è possibile riunire più ***synth*** in uno solo, per creare suoni sempre nuovi. Insomma, la musica digitale ha un nome: ***Reason***!

SITO: *www.propellerhead.se* - **Prezzo:** *€ 449,00* - **TIPS:** *puoi scaricare i file RNS di prova dal sito www.gameplayer.it/musica.php*

Digital Art

Quando il PC diventa creativo

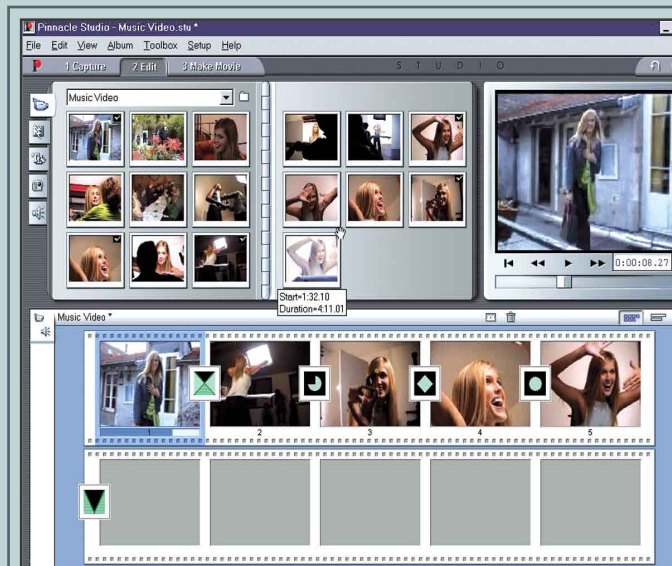
L'editing a portata di mano: Pinnacle rilascia la nuova versione del famoso software per diventare registi!

PINNACLE STUDIO 10

Semplicità e innovazione... a portata di Mouse!

Editing è diventato a tutti gli effetti un termine di uso corrente: le complicate procedure di montaggio di un filmato hanno lasciato il passo a software versatili e, soprattutto, user-friendly. Se però ***Avid*** e ***Premiere*** hanno definito lo standard professionale, ***Pinnacle*** proprone ***Studio 10***, una soluzione pensata per venire incontro alle esigenze di tutti. Basta un click per mettere ordine tra le varie scene o aggiungere la colonna sonora, mentre la masterizzazione su ***DVD*** introduce diverse novità e funzioni utili. Inoltre anche le immagini e le semplici foto possono essere animate con facilità, per dare vita a presentazioni di alto livello e di grande effetto.

La parola d'ordine è: realizzare un vero film!

Iniziamo dall'interfaccia, che presenta la classica *Time Line* (la sequenza delle scene, per intenderci), un monitor per l'anteprima delle scene e la galleria dei clip caricati. Spostare tra loro i vari filmati risulta decisamente intuitivo e non richiede complicate operazioni. Inoltre, grazie alla procedura di authoring è possibile realizzare in breve tempo, e con buoni risultati, veri e propri DVD con tanto di menù animati e navigazione personalizzata; e chi ha problemi di spazio su hard disk può tranquillamente copiare da videocassetta a DVD, senza necessariamente ricorrere all'importazione su disco fisso. Come dicevamo, poi, è possibile applicare effetti di visione panoramica e zoom per animare anche le singole immagini: una soluzione ideale per chi ad esempio voglia creare presentazioni da pubblicare in rete.

Pinnacle Studio 10 **ripropone la classica interfaccia editing vista in programmi come *Avid* e *Premiere*. In alto abbiamo l'archivio dei filmati disponibili e un monitor per l'anteprima delle singole scene. In basso invece è presente la Time Line, per scegliere l'ordine in cui disporre i vari clip. Semplice, no?**

Sito ufficiale: *www.pinnaclesys.com* - **Prezzo:** *€ 69,00*

Recensioni | Publisher: Eidos / Spike | Developer: Acquire | Genere: Stealth | Giocatori: 1

SHINOBIDO: LO SPIRITO DEL NINJA

Ovvero quando il genere stealth incontra i pericolosi guerrieri ombra... tana per il ninja dietro la roccia!

IN ESCLUSIVA PER: PlayStation 2

A cura di: Valerio "ZatamuS" Fusco

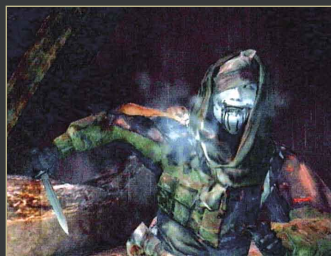
Una delle regole fondamentali del ninjutsu è non rivelare mai la propria presenza al nemico, attaccare con freddezza e precisione senza essere notati. *Acquire Corporation* ha voluto sottolineare questo semplice principio della nota arte marziale nipponica nella sua ultima fatica videoludica: *Shinobido: Lo spirito del Ninja*. Ispirato largamente a ***Tenchu***, si presenta come uno *stealth game* del giappone feudale (una sorta di ***Splinter Cell*** medioevale per intenderci) dalle interessanti qualità. L'avventura di ***Goh*** inizia sulla riva di un fiume; nella ricerca delle gemme della memoria, che lo porteranno a scoprire il suo passato, il nostro giovane ninja presterà servizio a tre diversi boss di Clan in guerra tra loro. Ed ecco che, in perfetto stile ***GTA*** (di una volta), dovremo portare a compimento le numerose missioni che ci proporranno, aumentando o diminuendo la stima e la fama con una o con l'altra fazione. Un saggio consiglio? Mantenetevi in buoni rapporti con tutti e tre i lord; favorire troppo uno di loro susciterà l'odio degli altri verso di voi, un odio che sarà placato soltanto con la vostra morte. Le missioni sono molto varie ed allettanti, ognuna etichettata in base al vostro obiettivo: "*assassinio*", ad esempio, implicherà l'eliminazione di uno scomodo individuo, "*scorta*" vi vestirà nei panni di una perfetta bodyguard, e poi ancora "*salvataggio*", "*rapina*", "*duello*", "*trasporto*", "*rapimento*" e altre ancora. L'equipaggiamento a disposizione include una vasta scelta di diavolerie ninja utili ad attaccare (shuriken, bombe, katane) ma soprattutto a difendersi (il rampino e i triboli vi saranno di grande aiuto in questo) agendo nell'ombra e in assoluto silenzio; infrangere la quiete aizzerà inevitabilmente uno scontro multiplo e comprometterà il risultato finale della missione facendovi perdere reputazione con il vostro mandante. Peccato per l'***IA*** che non è sicuramente all'altezza della scuola ninjutsu, e la gestione della telecamera è spesso confusionaria. ***Shinobido*** è una valida alternativa ai classici *stealth game* ma ricalca un po' troppo le orme incise da ***Tenchu***; perciò se non avete mai visto o giocato questo famoso titolo ***Sony*** del lontano 1998, considerate pure il voto globale di almeno una decina di punti in più… un "*must buy*" per i fan del genere e un'ottima occasione per i giocatori affamati di nuove esperienze ludiche.

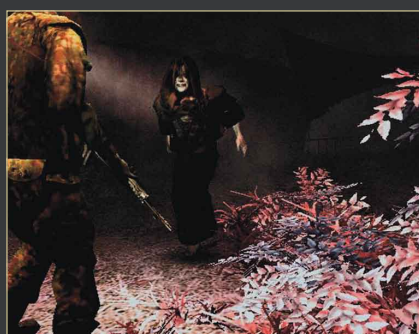
Avvicinandovi furtivamente ad un nemico potrete sferrare un attacco speciale che ucciderà istantaneamente il povero malcapitato. Premete il tasto di attacco al momento giusto e... "bon voyage".

Valutazione | Shinobido: lo Spirito del Ninja | PS2

GRAFICA 70	***GIOCABILITA'*** 82
+ Rislta gradevole... - ... ma perchè tanti difetti?	+ Classica struttura stealth - Controlli a volte confusionari
SONORO 86	***LONGEVITA'*** 80
+ Colonna sonora deliziosamente orientale ed effetti... taglienti!	- Circa 10 ore per concluderlo ma... + ...lo rigiocherete molto volentieri

A quando il gioco di Nino? ||| **GLOBALE 78** |||

 www.shinobido.com/eng/summary.html | **CARATTERISTICHE:** Supporta Memory Card, Vibrazione, Dual Shock | ONLINE ☐

FORBIDDEN SIREN 2

Un nuovo capitolo del gioco che ha rivoluzionato il concetto di Survival Horror... Preparatevi a tremare!

A PROPOSITO DI SIRENE...

L'isola ***Yamijima*** è il palcoscenico di questo nuovo viaggio: un gruppo di turisti si ritrova coinvolto nel dramma della sirena, annunciatrice di sangue e incubo. Dal punto di vista scenografico ***Forbidden Siren 2*** può dare scuola a chiunque, con ***FMV*** realizzati ad hoc e colpi di scena inaspettati. Da notare la cura e la maestria con cui vengono gestite le animazioni facciali dei personaggi; le emozioni dei protagonisti sono evidenziate in modo sorprendente: un risultato che in più di un'occasione si avvicina al fotorealismo... vedere per credere!

▲ Dialogo: "Siamo d'accordo allora: non appena avrai finito di fare i compiti tornerò a riprenderti!"

IN ESCLUSIVA PER:
PlayStation 2

A cura di: Simone "Cloud" Giorgi

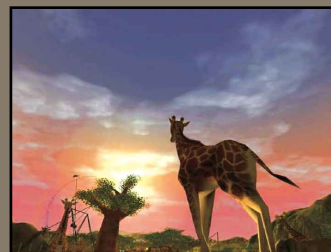
Correva l'anno 2004 quando mamma *Sony* decise di stravolgere il concetto di *Survival Horror,* portando in Europa un titolo che già in terra giapponese aveva raccolto buoni consensi. Gli sviluppatori di *Forbidden Siren*, in effetti, hanno avuto la capacità e il coraggio di apportare novità tangibili, sia sotto il profilo narrativo e sia sotto il profilo dell'approccio tattico (o meglio *stealth*). Tuttavia il titolo in questione non si presentò privo di difetti: in primis, l'eccessiva difficoltà di alcune sessioni che in molti lamentarono, poi il comparto tecnico non all'altezza e la trama raccontata alle volte poco chiaramente. Queste pecche reclusero ***Forbidden Siren*** nella cerchia dei capolavori mancati. Obbiettivo primario di questa seconda produzione ***Sony*** è stato, ovviamente, quello di eliminare o quantomeno limitare alcune problematiche che avevano afflitto il primo capitolo di questa saga horror. Vediamo se la meta è stata raggiunta oppure no. Come già accadeva nel precedente capitolo ogni personaggio avrà la capacità (attraverso il *Sightjack*), di vedere, oltre che dai propri occhi, anche attraverso la prospettiva visiva dei nemici e, novità implementata in questo sequel, anche per mezzo di animali come cani, gatti o uccelli. E qui entra, di fatto, la componente tattica che il titolo impone: la possibilità di osservare l'ambiente circostante attraverso la prospettiva di nemici o animali vi darà un quadro più preciso delle situazioni a cui andrete incontro e di conseguenza darà la possibilità di pianificare con cura le vostre azioni. Le ambientazioni ricalcano fedelmente le caratteristiche territoriali asiatiche immedesimando così il giocatore in atmosfere degne dei migliori ***Survival Horror*** a stampo orientale; il comparto grafico viene inoltre impreziosito da modelli facciali riprodotti con cura maniacale. Arriviamo alle note dolenti di ***Forbidden Siren 2***; per prima cosa la storia è priva di mordente, i vari personaggi che ci saranno presentati risultano inconsistenti e caratterizzati in maniera superficiale; inoltre la ripetitività delle situazioni offerte dagli sviluppatori ***Sony*** si farà sentire in più di un'occasione. Missione fallita dunque? Bhè, in parte direi di si: principalmente ***Forbidden Siren 2*** non appassiona e non invoglia il giocatore ad andare avanti nella storia; i continui scambi di personaggi e la brevità delle missioni minano il coinvolgimento…purtroppo un passo indietro rispetto alla prima opera ma poniamo fiducia nel terzo capitolo (annunciato), che approderà prossimamente sui lidi ***PS3***.

Valutazione | Forbidden Siren 2 | PS2

GRAFICA 80 + Ottimi scenari e animazioni - Non esente da difetti	***GIOCABILITA'*** 71 + Controlli sempre all'altezza - Gameplay monotono e poco vario
SONORO 70 - Poco suggestivo ed effetti sonori impalpabili	***LONGEVITA'*** 65 - Storia poco appassionante, breve e mal raccontata

Sopravvivi e poi giudica! **||| GLOBALE 70 |||**

ONLINE ☐ | CARATTERISTICHE: Supporta Memory Card, Vibrazione, Dual Shock, Surround | www.forbiddensiren2.com

Publisher: Atari | Developer: Frontier | Genere: Simulazione | Giocatori: 1

ROLLER COASTER TYCOON 3: WILD

Il parco giochi più bello del mondo? Con un Pc e un po' di immaginazione... lo possiamo costruire noi!

IN ESCLUSIVA PER: Pc

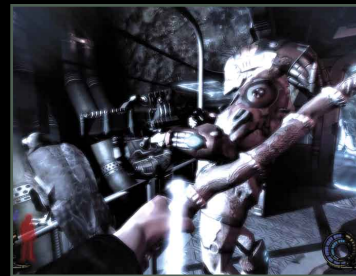
A cura di: Federica "Poccina" Imbroglia

Per gli amanti dei parchi divertimenti e del selvaggio mondo animale è in arrivo il gestionale per *Personal Computer* più amato al mondo. L'espansione di *Roller Coaster Tycoon 3*, chiamata *Wild*, ci darà l'occasione di costruire e amministrare il nostro parco giochi dei sogni, dandoci l'opportunità di creare un'intera e particolareggiata ambientazione gremita da animali e vegetazione in stile safari. ***Wild*** non può essere considerata una semplice espansione: i ragazzi della ***Frontier*** hanno di fatto creato un gioco nel gioco in cui saremo chiamati ad occuparci oltre che del fatturato, della crescita e del mantenimento della struttura, anche della nascita di zone in cui allevare e mantenere in forma le diverse specie animali a nostra disposizione. Per arrivare al successo dovremo quindi dimostrarci non solo abili uomini d'affari, ma avere anche l'obbligo di accudire e gestire i diversi animali che se trascurati porterebbero ad avere grossi guai! Il pubblico ovviamente è la cosa più importante, quindi attenzione: lasciandoli senza cibo le aggressioni ai visitatori sarebbero all'ordine del giorno, per non parlare poi della *Protezione Animali*, che in caso di evidente maltrattamento o minima noncuranza su una qualsiasi bestia, ne provvederebbe immediatamente al sequestro. Oltre alle 20 specie animali messe a disposizione (leoni, elefanti, giraffe, ecc.) ***Roller Coaster Tycoon 3: Wild*** ci offrirà, rispetto alle precedenti edizioni, 8 nuovi modelli di *Montagne Russe*, 20 nuove attrazioni (*Ruote Panoramiche*, *Ottovolanti*, ecc.) e 3 nuovi temi (*Egizio*, *Preistorico* e *Giungla*) su cui muovere i nostri passi da costruttori, imprenditori e allevatori. Per poter godere al massimo degli ultimi derivati di tecnologia e divertimento avremo anche la possibilità di saggiare in prima persona le varie attrazioni messe in funzione; salendo per esempio su una delle fantastiche *Ruote Panoramiche* avremo l'opportunità di goderci lo spettacolo dei vari paesaggi, oppure, in caso di follia, salendo sulle *Montagne Russe* correremo incontro a percorsi pieni di curve, discese e giri della morte. Organizzare visite guidate sfruttando la magnificenza del luogo creato, programmare eventi e manifestazioni per il pubblico, curare attentamente animali e habitat circostanti, risulteranno indispensabili per il buon esito dell'avventura. Non sarà semplice, ma vi divertirete non poco nel dimenarvi tra un occupazione e l'altra, nel tentativo di tenere sotto controllo l'intera situazione. Tecnicamente il gioco come si comporta? Non c'è da lamentarsi, anche se lo sforzo maggiore è stato riposto nei contenuti e non su un eventuale miglioria grafica: il comparto scenografico risulta smussato solo per quanto riguarda i modelli delle attrazioni. Il sonoro vi lascerà completamente soddisfatti immergendovi in ambienti ricchi di rumoreggiare animalesco e gente in delirio. Difetti? Alla lunga potrebbe rivelarsi ripetitivo e che per poter giocare con questa espansione avrete bisogno dell'originale ***Roller Coaster Tycoon*** installato sul vostro ***PC***. In definitiva, un acquisto obbligato per gli amanti del genere e, per i novizi, una scusa per avvicinarsi a titoli di questo tipo.

Valutazione | Roller Coaster Tycoon 3: Wild | PC

GRAFICA 85	GIOCABILITA' 92
+ Ottimi modelli delle strutture - Pochi miglioramenti	+ Facilmente assimilabile... + ... e con molte innovazioni
SONORO 89	**LONGEVITA' 91**
+ Atmosfera ricreata alla grande - Scarse le novità	+ Milioni di cose da organizzare - Alla lunga può annoiare
Deboli di stomaco?	**GLOBALE 88**

 www.atari.com/rollercoastertycoon

REQUISITI: Win 2000 / XP - CPU 1.2 GHZ - RAM 512 - HD 3.0 GB | **ONLINE** ☐

PREY

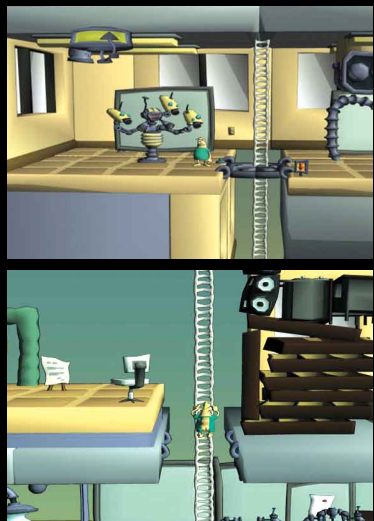
Indiani d'America e Alieni... Human Head Studios ci racconta l'assurda storia di Tommy

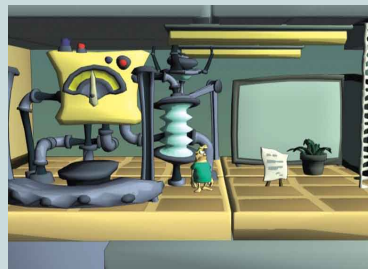
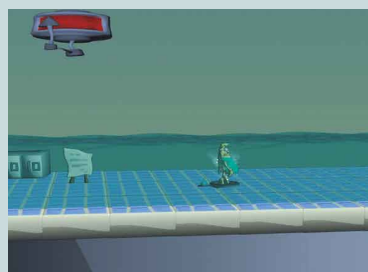
DISPONIBILE ANCHE PER:
Pc

A cura di: Claudio "Tor Landeel" Fortuna

Cosa? Un altro sparatutto?* Se avete pensato questo guardando le foto, forse dovrete ricredervi. Quello che non potete vedere dalle immagini, inaftti, è l'originalità che contraddistingue il nuovissimo titolo della *Human Head Studios* per *Xbox 360, che lo innalza uno scalino sopra la concorrenza. Ma partiamo con ordine: siete ***Tommy***, indiano d'America che rinnega le proprie origini e che vuole cambiar vita allontanandosi dalla riserva dove vive. ***Jen***, la ragazza che ama, è invece profondamente legata alla sua terra e gestisce un bar che rappresenta tutta la sua vita. La nostra avventura inizia proprio qui, durante una delle tante discussioni della coppia sull'argomento; l'arrivo degli alieni vanifica tutto quanto precedentemente detto: distruggono il locale e portano a bordo della nave i sopravvissuti, che vengono incatenati a piattaforme mobili (chi ha giocato ***Half Life 2*** avrà un piccolo deja vu) e destinati ad una brutta fine (più simile invece a "*La guerra dei mondi*"). Cosa non ricorda nulla e si presenta come novità è il nostro viaggio all'interno dell'astronave, che ha inizio quando un fuggitivo riesce a liberarci: è arrivato il momento di salvare ***Jen***! Da qui, armati di chiave inglese e successivamente di armi aliene, ci addentreremo nella nave dotata di zone completamente organiche, di piattaforme gravitazionali e di passaggi dimensionali dall'impatto sconvolgente… provare per credere! Dopo le prime fasi acquisirete l'abilità di distaccarvi dal corpo e quindi riuscirete ad attraversare zone prima inaccessibili ma anche ad uccidere (grazie all'affascinante arco spirituale) i nemici direttamente dalla forma extrasensoriale. Una volta terminata l'energia fisica vi troverete nel limbo a combattere per la vostra vita e a cercare di tornare indietro. Le armi a disposizione non cessano di stupire visto che si tratta di oggetti alieni dotati di diversi tipi di fuoco e dal design unico. Tecnicamente siamo su buoni livelli, con ambienti oscuri e a volte spaziosi; ottima illuminazione e *textures* che risaltano molto bene le ambientazioni. La colonna sonora, curata dallo stesso genio che ha creato quella di ***Oblivion***, è qualcosa di eccezionale, fortunatamente supportata da effetti sonori che non sono da meno. In definitiva, grazie a qualità come lo stile unico dei livelli, l'eccellente sviluppo della trama, le innovazioni, nonché il gioco in multigiocatore a buoni livelli, ***Prey*** si guadagna un posto d'onore tra i migliori titoli presenti sulla console di casa ***Microsoft***. Consigliato a tutti, medium inclusi!

Valutazione	Prey	
GRAFICA 85 + Molto convincente nel design... - ... ma la 360 può fare di più!	**GIOCABI-** + Finalmente ori- ginalità	
SONORO 92 + Ottimi effetti... colonna sonora e doppiaggio eccellenti	**LON-** + Lo rico- mincerete	
"Lo Spirito sia con te!"	GLOBALE 88	

ONLINE ☑ | CARATTERISTICHE: Supporta 480p, 720p, 1080i, 16:9, Dolby 5.1 Surround | www.prey.com

CLONING CLYDE

Direttamente dal marketplace del Live un platform vecchio stile dalle mille risorse... mille, come i Clyde!

IN ESCLUSIVA PER:
Xbox 360

A cura di: Leonardo “Mikore” D’Ottavi

Se c’è proprio una cosa che non può essere rimproverata a *Microsoft*, è la creazione e la gestione del *marketplace* di *Xbox Live* ed in particolare la sezione Arcade. Fin da subito dotata di giochi retrogame a prezzo molto invitante e altri semplici ma accattivanti, con il tempo è diventata una vera e propria sala giochi con titoli anche innovativi ed originali. E’ questo il caso di ***Cloning Clyde***, un platform, con elementi puzzle, che potrebbe essere paragonato a titoli storici come ***Lemmings*** o ***The Humans***. La storia, manco a dirlo, è delle più semplici: ***Clyde*** partecipa per pochi soldi ad un esperimento genetico, ma il risultato è una clonazione senza controllo del povero malcapitato che rimane imprigionato nei laboratori insieme ai suoi numerosissimi cloni. Ogni livello è quindi un puzzle in cui dovremo guidare i vari ***Clyde*** fino alla fuga, distruggendo robot grazie alle spassosissime arti marziali di cui è dotato. Inoltre, utilizzando alcune macchine, il nostro buffo eroe si potrà mutare addirittura in altri animali combinando il proprio *DNA*, e quindi accedere ad aree precedentemente irragiungibili tramite le caratteristiche acquisite dalla bestia. I livelli sono ben disegnati e davvero divertenti, e anche se a volte il titolo tende alla ripetitività bisogna ricordare che salvare tutti i ***Clyde*** nel livello assicura solo un punteggio maggiore e non è indispensabile. Graficamente è come ci si aspettava: semplice, pulito ma con grande carisma; le animazioni sono molto fluide e controllare questi carismatici omini è davvero un gioco da ragazzi. Un po’ trascurato risulta invece l’audio che, nonostante vanti effetti sonori e campionamenti vocali divertenti e ben fatti, ha una colonna sonora praticamente assente. Una volta presa la mano in singolo, approdiamo in ***Xbox Live*** con la modalità ***Cooperativa*** e ***Versus***. La prima prevede gli stessi quadri del singolo, ma giocabili fino a 3 amici, mentre l’altra propone mappe apposite in cui i giocatori devono distruggere i robot di sicurezza degli avversari. Con circa 10 euro portiamo a casa un piccolo gioiello capace di regalare ore di spensierato divertimento, specialmente in compagnia. Molti lo sottovaluteranno per il fatto di trovarlo scaricabile direttamente da ***Xbox Live***, ma vi assicuriamo che se tutti i titoli fossero così il mondo dei videogiochi sarebbe un mondo migliore!

Valutazione	Cloning Clyde	Xbox 360
GRAFICA 80	**GIOCABILITA’** 82	
+ Davvero spassosa ed in HD... - ...ma non sfrutta l’hardware	+ Puzzle game originale + Buona la struttura dei livelli	
SONORO 62	**LONGEVITA’** 75	
+ Effetti e voci molto azzeccati - E la musica?	+ Singolo, multi e tanti livelli.. - ...ma potrebbe anche annoiarvi	
“Cloniamo!..Cloniamo!...”	**GLOBALE 80**	

 www.ninjabee.com/clyde.html | CARATTERISTICHE: Supporta 720p, Dolby Digital 5.1 | ONLINE ☑

CHROME HOUNDS

L'avete atteso per anni e ora è finalmente arrivato il mech game del futuro: robot, strategia e tanto piombo!

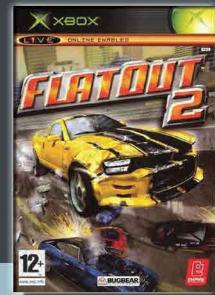
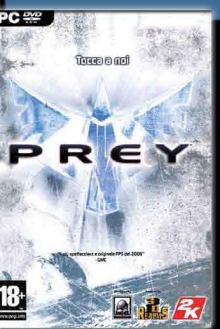
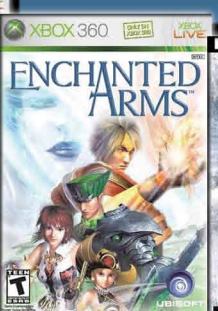
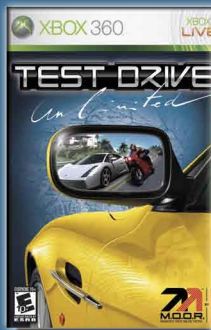
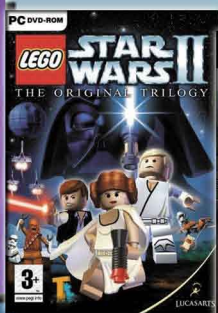
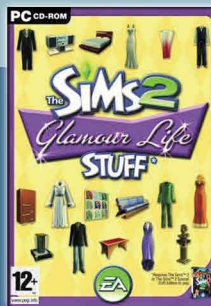
IN ESCLUSIVA PER: Xbox 360

A cura di: Eugenio "Bytescruncher" Vitale

In un presente parallelo al nostro le tre principali fazioni del pianeta Terra sono di nuovo in lotta tra loro: fame di potere e supremazia sono sfociate in una spietata guerra che sta lacerando l'intero globo. Sfoderare l'arma più potente è essenziale per conquistare maggior territorio possibile… si, ma non parliamo di bombe atomiche o di gas nervini, ma bensì di ***Hounds***, ovvero giganteschi robot, macchine spietate dotate delle più sofisticate armi di distruzione. Stiamo parlando dunque di un simulatore di mech, un genere videoludico che la software house ***From Software*** ha saputo ben raccontare con la serie di ***Armored Core*** e che oggi ci ripropone con questo nuovo progetto: ***Chrome Hounds***. Chiariamo subito che si tratta di un progetto pensato prevalentemente per il gioco online: la modalità *Storia*, esclusiva del *single player*, fa soltanto da cornice alla vera guerra che vi attenderà su ***Xbox Live***; sarà utile soltanto a prendere confidenza col vostro colosso di metallo. Non aspettatevi una struttura di gioco fatta di spensierata distruzione: per raggiungere la vittoria è necessaria una collaborazione strategica di tutte e sei le classi di ***Hounds***. Senza soffermarmi sulle classiche e ormai conosciutissime modalità ***Capture The Flag*** e ***Deathmatch***, passerei direttamente nel descrivervi la ***Guerra di Neroimus***. Sostenendo una delle tre fazioni inizierete un conflitto senza sosta il cui scopo è quello di conquistare delle stazioni radio chiamate *Combas*, necessarie a controllare una determinata zona. La cosa esaltante è che la situazione dei territori conquistati nell'intero mondo sarà costantemente aggiornata grazie al ***Live***; come in un ***MMORPG*** tutti i giocatori connessi al server avranno informazioni sull'andamento della propria fazione e saranno chiamati a combattere in zone che necessitano truppe. ***Chrome Hounds*** appartiene a quella particolare schiera di giochi in cui è molto difficile consigliarne o sconsigliarne l'acquisto. L'unico suggerimento su cui siamo tutti d'accordo è quello di provarlo (online) e di aggiungere il vostro parere ad una lista infinita di altri pareri incredibilmente contrastanti tra loro.

Valutazione	Chrome Hounds	Xbox 360	
GRAFICA	*76*	*GIOCABILITA'*	*83*
+ Effetti grafici niente male - Ambientazioni spoglie		+ Controlli semplici e ottimali + Esperienza online unica	
SONORO	*72*	*LONGEVITA'*	*90*
+ Colonna sonora accettabile - Effetti spesso confusionari		+ Infinito in Multiplayer - Necessita un account Xbox Live	
Riscaldate il robot in garage...		GLOBALE 82	

ONLINE ☑ | CARATTERISTICHE: Supporta 720p, Dolby Digital 5.1 | www.sega.com/gamesite/chromehounds

SONY: PS2 E PORTATILE
GAME BOY: SP - DS - MICRO
GIOCHI X TUTTE
LE CONSOLE E PC

PERMUTIAMO I VOSTRI GIOCHI

MAXI OFFERTE

ULTIME NOVITA' E GIOCHI USATI!

I NOSTRI PUNTI VENDITA:

VIA DELLA LUCCHINA 96
TEL / FAX 06 30.81.95.91
ORARIO CONTINUATO
10:00 / 20:00
DOMENICA APERTO
C. COMM.
LE GULLIVER NEGOZIO N°28

VIA APPIA NUOVA 541/E
TEL 06 78.85.18.91
FAX 06 45.42.37.94
MARTEDÌ/SABATO
09:30/13:00 - 16:00/20:00
LUNEDÌ 16:00/20:00
METRO A COLLI ALBANI

CIRC.NE OSTIENSE 190
TEL 06 45.47.05.65
MARTEDÌ/SABATO
09:30 / 13:00
16:00 / 20:00
LUNEDÌ 16:00 / 20:00
METRO B GARBATELLA

NUOVA APERTURA
IN VIA APPIA NUOVA
200 METRI
DI ESPOSIZIONE
CON PARCHEGGIO INTERNO

CITY LIFE

Gestire la città dei vostri sogni... Pensate di poter essere un buon sindaco? E' il momento di dimostrarlo!

IN ESCLUSIVA PER:
Pc

A cura di: Francesco "Ultimato" Verzola

Il gioco che da sempre si è manifestato come l'icona dei gestionali, *SimCity*, ha spinto i ragazzi della *MonteCristo* ad avvicinarsi a questo collaudato genere, ideando qualcosa di mai palpato prima: *City Life*. Vestiremo i panni di un sindaco che vuole edificare una città propria, rendendo felici i propri abitanti ma al contempo guadagnandoci sopra (normale routine). Gran parte del gioco, infatti, ruoterà attorno ai cittadini che lavoreranno e vivranno nel nostro comune; ognuno di essi apparterrà a ben sei ceti sociali, partendo dai nullatenenti fino ad arrivare agli elite. Molti edifici hanno caratteristiche diverse secondo la classe sociale per cui sono costruiti: se, ad esempio, edifichiamo un'azienda adibita al lavoro degli "alternative", "i colletti blu" non potranno entrare a lavorare, e viceversa (la nostra abilità sarà quindi quella di riuscire a far lavorare tutte le classi sociali senza provocare alcun conflitto). Ovviamente non mancheranno servizi di ogni tipo come quello sanitario, con tanto di ospedale e centri medici, trasporti con strade e mezzi pubblici, servizi di prima necessità alimentare, ed ovviamente di svago. Ogni costruzione comporterà delle spese al nostro municipio, quindi direttamente a noi, e dovremo essere in grado di mantenere il bilancio tra spese e guadagno. Durante il corso della partita potremo giungere a dei bonus che ci permetteranno di acquisire dei dollari extra e di acquistare i territori circostanti al nostro per ampliare la città. Il traffico stradale è un problema che viene ben esposto in questo titolo, e, per evitare che si presenti, dovremo costruire strade, tangenziali ed autostrade. Gli edifici, inoltre, consumeranno energia e produrranno una certa quantità di rifiuti; in entrambi i casi starà a noi fornire quest'energia e smaltire i rifiuti con le apposite centrali e discariche. La modalità "scenario" è la parte più divertente di ***City Life***; in cinque diverse location (che comprendono ambientazioni di ogni tipo, dall'isola tropicale al deserto) si dovranno completare svariati obiettivi allo scopo di collezionare tutte le chiavi di bronzo, d'argento e d'oro. Quest'ultime sono fondamentali per l'ampilamento della vostra città dato che sbloccheranno nuovi tipi di edifici utili a incrementare la popolazione. Gestire ambienti *3D* così vasti e dettagliati sforzerà non poco la vostra *CPU*, ma la notizia confortante è che il motore grafico si comporta molto bene anche con sistemi minori. Ringraziamo dunque ***MonteCristo*** per aver "rinfrescato" un genere di gioco ormai da tempo trascurato... e di averlo fatto nel migliore dei modi.

LA VITA IN DIRETTA...

La situazione della città sarà resa nota da stampa e tv, che metteranno in evidenza pregi e difetti del vostro operato: un incentivo in più a migliorare la vita dei cittadini... ma la cosa è più difficile del previsto: i diversi ceti sociali, infatti, non perderanno occasione per ostacolarsi a vicenda, aumentando disordini e criminalità. La soluzione? Edificate un bell'edificio di "pace sociale" e una stazione di polizia, oppure... distruggete qualche casa! Perché no, in fondo la città è solo vostra...

Valutazione	City Life	PC
GRAFICA 75		**GIOCABILITA'** 82
- Tecnicamente sottotono... + ma per il genere va più che bene		+ Basterà un po' di pratica e diventerete ottimi primi cittadini
SONORO 65		**LONGEVITA'** 86
- Appena accettabile... motivetti che annoiano in poco tempo		+ Molteplici scenari + Editor e tanti extra
Grande come una città!		GLOBALE 77

Publisher: SEGA / **Genere:** Piattaforme / **Giocatori:** 1 - 4

SUPER MONKEY BALL ADVENTURE

Classico *SEGA* di questa generazione, *Monkey Ball* è il *Marble Madness* stile moderno e vede, in origine, una scimmietta all'interno di una sfera collezionare banane e cercare l'uscita del quadro. Questo titolo, rispetto ai precedenti, è stato espanso con un sistema di mondi stile avventura libera, con un sistema di progressione di abilità, di quest e nuovi puzzle. Ma l'idea è poco sfruttata, visto che la meccanica di gioco poco si adatta alle nuove introduzioni, senza contare i rallentamenti occasionali e la telecamera discutibile. Audio sottotono e longevità tutto sommato accettabile fanno pensare che in fondo abbiamo visto banane migliori.

VOTO >> >> >> 65
Da scimmiottarsi dalle risate!

Publisher: Buena Vista / **Genere:** Azione / **Giocatori:** 1 - 4

PIRATES OF THE CARIBBEAN 2

***Jack Sparrow* e ciurma sono tornati, stavolta in versione portatile! Nei panni dello squilibrato pirata seguiremo la trama del film e affronteremo in combattimento qualunque manigoldo vivo o morto che sia**, senza contare le battaglie con i galeoni ed i puzzle sparsi qua e là. A parlarne non sembra male: il problema risiede nella realizzazione approssimativa dei combattimenti, nei puzzle semplicistici e nel controllo impreciso. Per quanto riguarda i galeoni… beh, fanno parte esclusivamente del multigiocatore e bisogna ammettere che si tratta di una delle parti del gioco maggiormente curate… Un vero peccato: ahrrr, sarà per la prossima volta!

VOTO >> >> >> 68
Gettatelo in pasto ai pesci!

Publisher: DreamCatcher / **Genere:** FPS / **Giocatori:** 1 - 2

PAINKILLER: HELL WARS

Il sanguinolento e frenetico sparatutto della *People Can Fly* approda finalmente su *Xbox* comprensivo di espansione! Si torna quindi a massacrare mostri di altri tempi e dimensioni senza starci troppo a pensare: ***Painkiller*** è infatti un gioco immediato che non richiede particolare strategie (boss a parte, visto che sono davvero ostici). La grafica è nella media per l'***Xbox***, anche se un po' ripetitiva, reparto audio buono con musiche heavy metal, e multigiocatore stile ***Quake***… Un prodotto di buona qualità, anche se il single-player alla lunga potrebbe stancare un po'. Ma quando la sete di carneficina è troppa…va saziata! Mwahaha!

VOTO >> >> >> 82
Un'altra "visitina" all'Inferno!

Publisher: 2K Games / **Genere:** RPG / **Giocatori:** 1

DUNGEON SIEGE 2: BROKEN WORLD

L'espansione del famoso gioco di ruolo per *PC* aggiunge una nuova campagna, la razza dei nani, e due classi: *Blood Assassin* e *Fist of Stone*. Rispetto a prima, il gioco richiede ancora più strategia e si rivela più intrigante; gli effetti grafici sono stati migliorati e sono presenti tonnellate di dialoghi doppiati, purtroppo accostati ad un commento musicale decisamente sottotono. Difetti: la trama è un po' banale, le novità sono limitate e la durata della campagna è troppo esigua per poter giustificare un'espansione a prezzo pieno. Un vero peccato, ma rimane un must per gli appassionati e per chi ha amato la serie… E ora forza, serrate le fila!

VOTO >> >> >> 74
"Un dungeon al giorno..."

Publisher: THQ / **Genere:** Guida / **Giocatori:** 1

CARS

Da casa *THQ* arriva per i nostri pennini una collezione di minigiochi ispirata al mondo di *Cars*, simile a quella che abbiamo già visto sul portatile Nintendo: molto interessante, ma la realizzazione dei suddetti a volte non solo si rivela insufficiente ma anche difficilmente condivisibile. Il gioco, infatti, invece di richiedere riflessi veloci e mosse intelligenti, spesso si lascia andare a selvaggie "*strisciate*" sul *touch* da fare il più velocemente possibile, a mo' di ***Track&Field***…non esattamente un toccasana! Il resto dei minigiochi è mediocre e alcuni sono così semplici da apparire quasi ridicoli…consigliato forse ai più piccoli e ai fan delle auto ***Disney***.

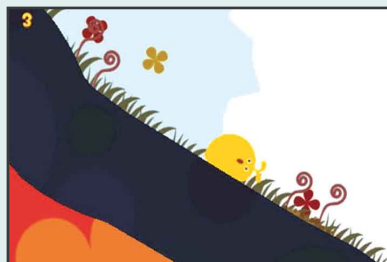
VOTO >> >> >> 58
Purtroppo è sCARSo!

Publisher: Namco Bandai / **Genere:** Azione / **Giocatori:** 1 - 2

ONE PIECE: GRAND ADVENTURE

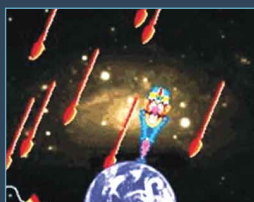
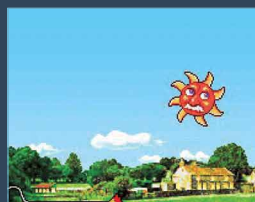
Rufy* è tornato! Il seguito dell'ottimo titolo dello scorso anno aggiunge nuovi personaggi, per un totale di 24 combattenti, 50 personaggi di supporto e una modalità storia tipo "quest", dove viaggiare sulla mappa e navigare da luogo a luogo**. Per ogni location si svolgeranno scontri singoli o stile rissa reale; una volta completati faranno guadagnare esperienza, da sfruttare per aumentare le diverse caratteristiche del personaggio. Insomma un miglioramento su tutti i fronti, specialmente su quello della varietà. Davvero notevole! Per tutti i fan di ***One Piece un sogno che si tramuta in realtà… a parte trovare un vero frutto del diavolo!

VOTO >> >> >> 85
"Diventerò il Re dei Pirati!"

A cura di Riccardo "Riki" Fusco

Publisher: Sony / **Genere:** Puzzle/Piattaforme / **Giocatori:** 1

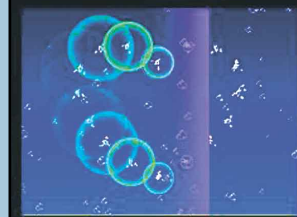
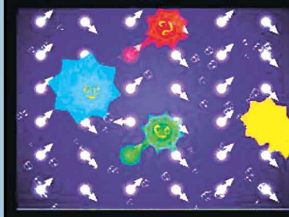
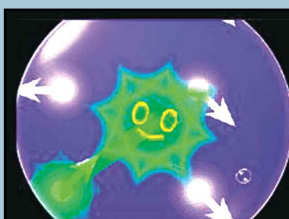
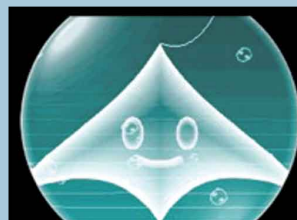
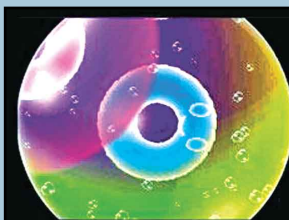
LOCO ROCO

In queste splendide giornate di sole, tra una bibita sotto l'ombrellone e una spruzzata di abbronzante, ecco che mi capita tra le mani il classico "tormentone" estivo per l'adorata *PSP*: sto parlando di un colpo ad effetto della ***SCEJ*** che, con questo ***Loco Roco,*** si piazza sul gradino più alto nella classifica dei migliori puzzle-platform per il portatile ***Sony***. La semplicità e l'immediatezza ci cullano fin dall'inizio: il titolo viene presentato in uno scenario *2D* veramente suggestivo e coloratissimo dove dei piccoli amici sferici, di varie dimensioni, saltano, rotolano, si dividono in più parti e vengono chiamati alla risoluzione di piccoli rompicapo. Il tutto interagendo tramite i pulsanti L ed R che ci permetteranno di spostare il piano bidimensionale. Anche se vengono elogiati parecchio grafica e giocabilità la vera punta di diamante del titolo ***Sony*** è la colonna sonora che viene addirittura cantata dai protagonisti. Un grosso stupore nel notare che la musica viene anche usata per la risoluzione di alcuni enigmi. Se si vuole trovare il classico pelo nell'uovo, l'avventura poteva essere un po' più lunga, ma è veramente un difetto che annega in un mare di pregi.

Grafica 90	Sonoro 93	Giocabilità 94	Longevità 83	GLOBALE 93

Publisher: Nintendo / **Genere:** Azione / **Giocatori:** 1

WARIO WARE TWISTED

Se da un lato il calendario ci fa mestamente notare che la saga di *Wario Ware Land* manca da innumerevoli anni, dall'altra ci rende infinitamente sorpresi di gioia, vista l'imminente uscita di un altro episodio di *Wario Ware Twisted*. Un vortice di innumerevoli e demenziali minigiochi da completare nel minor tempo possibile per cercare di guadagnarne degli altri ancora e ripetere il ciclo fino alla nausea: questo è il premio che ci offre mamma ***Nintendo***. Inutile dire che i due punti di forza del titolo sono la giocabilità e la longevità che moltiplicati tra di loro hanno prodotto il divertimento puro visto che i due fattori sopracitati sono puntati quasi al massimo per secoli e secoli di puro intrattenimento "advanceiano". Il mondo colorato di ***Wario*** vi attende!

Grafica 88	Sonoro 87	Giocabilità 94	Longevità 92	GLOBALE 91

Publisher: Nintendo / **Genere:** Musicale / **Giocatori:** 1

ELECTROPLANKTON

Il gioco è sinonimo di musica… non lo sapevate? Come ci insegna *Nintendo*, da tempo immemore, il divertimento è la base fondamentale di ogni gioco; ed ecco *Electroplankton*, fulgido esempio di "entertainment" e spasso allo stato puro. Sembra proprio che la battaglia di grafica e megabit non interessi proprio la casa di ***Kyoto*** la quale rimane allacciata ad una linea puramente semplice ed intuitiva senza tralasciare comunque una elevata qualità generale nei propri titoli di lancio. Questa volta si è deciso di puntare sul concetto musicale perciò abbiamo la possibilità di scegliere tra dieci ***Plankton***, tutti con caratteristiche diverse gli uni dagli altri. La peculiarità fondamentale del gioco è il *touch screen*: per ogni ***Plankton*** che ci apprestiamo ad usare dobbiamo cercare di tracciare diverse linee con il magico pennino di varie angolazioni ed intrecci, per suonare od arpeggiare melodie sempre più sonoramente corrette. I giocatori troveranno veramente esilarante avere a che fare con il "*Plankton Tracy*" e il "*Volvoice*", una specie di registratore-storpiatore della nostra voce; rimarremo invece stupiti dal "*Beatnes*", in cui il nostro arduo compito sarà quello di riuscire a remixare vecchie glorie del ***Nintendo*** a 8 bit… fidatevi, vi uscirà una lacrimuccia di nostalgia. Un gioco sinceramente tanto bello quanto inclassificabile e degno di essere quasi un walkman tascabile per la varietà sonora offerta; di contro, qualche opzione in più avrebbe sicuramente giovato al voto finale ma siamo comunque contentissimi così.

Grafica 85	Sonoro 93	Giocabilità 91	Longevità 87	GLOBALE 89

Tutti i migliori giochi per il tuo TELEFONO CELLULARE!

GLIMMERATI

Publisher: Nokia / **Genere:** Guida / **Giocatori:** 1 - 4

Quale migliore occasione di un altro, spettacolare gioco di guida per mostrare ancora una volta le ottime capacità dell'*N-Gage*? L'esclusivo ***Club Glimmerati*** vi accoglie come nuovo membro tra le proprie fila fatte di celebrità, ricconi ed affascinanti ragazze: sta a voi rovinare la festa agli snob e mandarli a casa a mangiare la polvere del vostro bolide! Fondamentalmente tutto ciò di cui avete bisogno è una bella auto per gareggiare in folli corse cittadine ignorando qualsiasi regola, stracciando gli avversari in sfide testa a testa, tutti contro tutti o in missioni stile ***GTA***, in cui il giocatore dovrà prendere e consegnare oggetti in giro per la città. Se tutto ciò vi intriga, sarete felici di sapere che la realizzazione del titolo è davvero curata in tutti i dettagli: i controlli sono semplici e rispondono alla perfezione, complice anche la grafica con visuale a "volo d'uccello" fluida e colorata, con ottime texture e modelli poligonali; l'audio, dal canto suo, è ad alti livelli con musiche che si adattano perfettamente allo stile del titolo e vanta, oltre a convincenti effetti sonori, di campionamenti vocali. Consideriamo anche il fattore portabilità: ***Glimmerati*** è perfetto per partite occasionali, ma anche per sessioni di gioco più durature: grazie alla grande quantità di gare e missioni dello ***Story Mode*** vi durerà parecchio. Ad incrementare la longevità ci pensano le oramai standard e sempre apprezzate opzioni multigiocatore via ***Bluetooth*** per divertirsi con gli amici. Insomma... allacciate pure le cinture!

Grafica 90	Sonoro 88	Giocabilità 92	Longevità 88	GLOBALE 90

MOBIDOGS

Chi non ha mai sentito parlare di ***Nintendogs*** alzi la mano! ***Mobidogs*** è la più completa simulazione di "ammaestratore di cani" per il vostro cellulare. Allevare cuccioli non è mai stato così divertente: dovrete incrementare le loro caratteristiche fisiche e mentali mantenendoli costantemente in esercizio grazie ad una serie di divertentissimi minigiochi.

VOTO >>> 88

DRIVER 3

Tanner torna a far danni sulle strade di ***Miami*** in questo nuovo ***Driver 3***, versione riadattata per cellulare. Dalle immagini è facile pensare al buon ***GTA***, infatti il gioco è molto ispirato al capolavoro ***Rockstar*** dato che è possibile anche effettuare missioni a piedi. Inseguimenti adrenalinici, gare automobilistiche e combattimenti senza sosta vi attendono.

VOTO >>> 79

CRAZY FOOTBALL 2006

Cinque folli squadre si daranno battaglia su un campo da calcio: vampiri, monaci *Shaolin* e *punks* daranno il via ad una competizione fatta di goal e sarcasmo. Tre modalità di gioco (Torneo, singolo e calci di rigore), una giocabilità veloce ed intuitiva e poche regole da rispettare (il gioco preferito da ***Zidane***) fanno di ***Crazy Football 2006*** il gioco di calcio definitivo!

COCOTO KART RACER

Ed ecco un altro (gradito) clone di ***Mario Kart*** sui nostri schermi portatili. ***Cocoto Kart Racer*** offre sei circuiti in tre magiche ambientazioni, veicoli e personaggi sbloccabili, due modalità di gioco (*Simple Race* e *Championship*), tanti extra e un gameplay innovativo. Consigliato a tutti coloro che trascorrono troppo tempo in estenuanti viaggi in metro.

VOTO >>> 75

Retro games from the past

Rospi da combattimento...

Un consiglio spassionato: se avete qualcosa di urgente da fare non ascoltate per nessun motivo *Ragnarok Canyon*, la prima traccia di *Battletoads in Battlemaniacs*... In quel caso tutti smettono di lavorare, in preda alla furia del capolavoro ***Rare***. Se non lo ricordate avete senza dubbio sbagliato stagno: si tratta di un famosissimo picchiatutto anfibio capace di elargire tonnellate di botte da orbi, anzi che dico, da rospi orbi. La trama vede i tre ranocchioni protagonisti, ***Rash***, ***Zitz*** e ***Pimple***, nuovamente coinvolti nei piani malvagi di ***Dark Queen***. Il resto è soltanto una sequenza di azione ininterrotta, che alterna fasi picchiaduro a corse impossibili, sezioni *shoot'em up* a slalom su gigantesche scacchiere (!). La musica è qualcosa di sconvolgente, mentre la difficoltà è forse una delle più alte mai viste al mondo: giocateci pure, tanto non lo finirete mai...

La colonna sonora di BIB è scaricabile gratuitamente in formato SPC dal sito **www.zophar.net/zsnes/spc** Per utilizzare questo tipo di file servono Winamp e il plugin Snesamp, che trovate all'indirizzo **www.alpha-ii.com**

Un cavaliere rimasto in mutande... 2!

Eccolo: ha troneggiato per anni nelle sale giochi di mezzo mondo, con il suo stile inconfondibile e la "musichetta" che ha conquistato generazioni di marmocchi... parliamo di ***Ghouls 'N' Ghost***, seguito dell'altrettanto spettacolare ***Ghost 'N' Ghoblins***. Protagonista era il baldo ***Sir Artur***, cavaliere senza macchia e senza vestiti, dal momento che la sua armatura finiva in pezzi per un nonnulla. Eh già, perché era sufficiente il contatto con un nemico per rimanere sguarniti e rischiare seriamente la pelle. Non solo azione: la cara vecchia ***Capcom*** elargiva decine di trovate geniali, dal ricchissimo set di armi alla spettacolare armatura dorata, capace di potenziare tutte le skill e offrire una *smart bomb* per ciascuna di esse. E vogliamo parlare dei nemici, così belli da meritare un gioco tutto loro (***Demon's Crest***)? ***GNG***, che poi è la sigla del gioco e non una marca di abbigliamento, resta uno degli action più amati di sempre, con quel misto giocabilità e longevità che lo ha reso universalmente noto... in tutte le lavanderie!

Tre giochi da non dimenticare per nessun motivo al mondo!

Quando Wonderboy era un RPG!

...E che Rpg, soprattutto! Il protagonista di tanti e tanti platform fu scelto per rappresentare ***Monsterl World IV***, uno dei migliori ***GDR*** mai apparsi su ***Mega Drive*** La grafica era curatissima (mitici gli effetti a pastello!), la colonna sonora un piccolo capolavoro (da avere su qualsiasi lettore ***MP3***!) e la trama davvero tanto bellina... "*You can ride a Jellyfish!*"

Devastazione targata Konami...

Datemi una A, datemi una B... no, non si tratta del coro delle nostre cheerleader di redazione ma dei potenziamenti sparsi un po' ovunque in questo ***Thunder Cross***. Bastava prendere le lettere in possesso dei nemici per ottenere una potenza di fuoco grande come una galassia. E il sistema mobile di pod della versione "*Jap*" era semplicemente stupendo!

Una testa dura su Pc Engine...

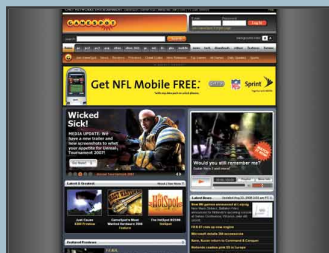
Certe follie non sono possibili al di fuori del Giappone. Come ***Bonk's Revenge*** (o ***Pc Kid 2***), delirante *platform* che vede protagonista un bambino cavernicolo dotato di una testa tanto dura da demolire rocce e dinosauri. Succede di tutto: nemici che pescano o sciano, farfalle che svolazzano e potenziamenti che trasformano ***Bonk***... in una bambina!

BOOK MARK — SITI WEB DA NON PERDERE

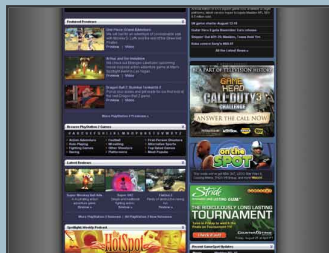
www.fniv.it

E' il sito ufficiale della ***Federazione Nazionale Italiana Videogiocatori***. Ospita il calendario dei tornei più importanti, e permette di iscriversi alle varie competizioni. E' attivo un servizio forum e un'area dedicata ai clan che prendono parte alle manifestazioni (ma non solo). Inoltre sono presenti tutte le classifiche e una photo-gallery che ripercorre i tornei e i momenti più "concitati" delle sfide.

www.gameszone.it

Se cercate notizie, anteprime e recensioni sempre aggiornate, corredate da informazioni e foto, allora ***www.gameszone.it*** è il sito che fa per voi. Ad ogni console è dedicato un colore differente, per muoversi facilmente tra i moltissimi articoli presenti nelle varie pagine. Inoltre sono attive sezioni trucchi, con speciali e soluzioni, un'area forum per gli iscritti e anche rubriche su DVD, manga e anime.

www.gamespot.com

Sito internazionale di grande rilievo. Visitato ogni giorno da migliaia di persone, ***gamespot*** vanta uno degli archivi videoludici più vasti della rete, con centinaia di immagini e filmati da scaricare. Aggiornatissimo su quello che accade nel mondo dell'entertainment, permette di scaricare files per centinaia (diciamo migliaia) di megabyte, tra cui demo e patch. Unico appunto: il voto di ***Mario Kart 64*** (6,4) è una follia...

GAME MAIL

Ed eccoci arrivati al tanto atteso numero 10! L'estate sta finendo ma l'autunno porterà con sé moltissime novità da non perdere. Il primo appuntamento è a Romics, per il torneo di GAME. Non mancate!

IL MIGLIORE AL MONDO

Ciao, sono ***Frost*** e leggo la vostra rivista dal primo numero. Sono rimasto sconcertato dal cambio di grafica del numero 9 ma trovo comunque che il risultato sia davvero molto buono: complimenti! Visto che parlate ogni mese di giochi a 360 gradi (anche di quelli vecchiotti), volevo sapere qual è secondo voi il gioco migliore in assoluto. O quelli che proprio non dovrebbero mancare nella collezione di un giocatore... ciao!

Frost - Email

Caro "Ghiacciolo", la tua lettera ha scatenato in redazione un putiferio di opinioni che non si calmeranno facilmente. I gusti sono gusti, anche se più o meno tutti sono concordi nel reputare **Zelda: Ocarina Of Time** *come miglior gioco della storia. Tra i più quotati troviamo gli RPG di casa* **Square-Enix** *e i picchiaduro di* **Capcom** *e* **SNK**. *E mentre qualcuno insiste su* **Chrono Trigger**, *qualcun altro nomina anche* **Hello Kitty** *su* **MSX**...

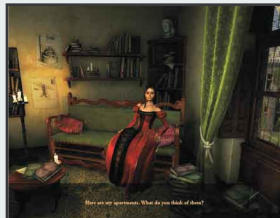
SPAZIO AI LETTORI — *Le tue recensioni pubblicate su GAME*

Inviateci i vostri articoli: i migliori saranno pubblicati su queste pagine!

EMAIL: redazione@gameplayer.it
FORUM: www.gameplayer.it/public/forum

The Secrets of Da Vinci

Articolo inviato da FranX / Forum di GAME

Calcando la scia del più noto "Codice", fa capolino sui nostri *PC*, questo nuovo *adventure game*. Un piacevole affresco che ci porta indietro nel tempo di circa 600 annetti. Scordatevi televisione, radio e scale mobili. *Coooosa? Sembra* ***Scratches***!? Effettivamente è vero: sembra. Ma andiamo con ordine e cerchiamo di sviscerare quante più cose possibili, non tutto in una volta, altrimenti scrivo subito il voto e ciao. ***Voto: 7,75***. Ecco fatto! Credevate che non avessi il coraggio? Tranquilli, parto dalla fine ma gli aspetti salienti li posto ugualmente. Eh si, sono semplicemente un'apprendista di ***Melzi Francesco***, a sua volta allievo di ***Leonardo*** (non l'ex calciatore). La mia missione ufficiale è studiare le macchine del ***Da Vinci*** ma in realtà devo recuperare un manoscritto inedito dalla sua vecchia dimora, popolata dal rozzo, spilorcio e pidocchioso tuttofare ***Saturnin*** e dalla fascinosa proprietaria ***Marie Babou*** (hi hi, che nome). Nulla da eccepire: ottime la location dove si svolge la vicenda (bella forza, è una sola). Ed è a questo punto che riprendo ***Scratches***. Sostanzialmente i giochi sono identici dal punto di vista del gameplay: fotografie statiche in 3D e stessa interfaccia comandi, dove si utilizza solo il mouse per fare tutto. Gli enigmi sono più logici e piacevoli del primo gioco, mentre il dettaglio grafico è migliore. La nota dolente è il comparto audio: fiacco, svogliato, smorto. "*emmos el odnariT*": Ho trovato il gioco molto intelligente e piacevole: una miscela di elementi che mi è piaciuta non poco!

I segreti di Brokeback Mountain

■ A cura di Nada "Lady V." Shahin

DATI TECNICI: *Durata: 134'* - **Video:** *1.85:1 anamorfico* - **Audio:** *Italiano, Inglese* (Dolby Digital 5.1) - **Sottotitoli:** *Italiano, Inglese* - **Cast:** *Heath Ledger, Jake Gyllenhaal* **Regia:** *Ang Lee*

Dopo gli Oscar, le critiche e le polemiche, arriva in DVD il film più discusso e apprezzato della scorsa stagione cinematografica

Anni sessanta, *Brokeback* è lo scenario dove si svolge l'incredibile e tormentata storia d'amore tra *Ennis* (Heath Ledger) e *Jack* (Jake Gyllenhaal), due ragazzi che per lavoro si trovano soli a trasferire un gregge di pecore sulle montagne. Ma una notte cambia per sempre le loro vite e quello che doveva essere un fatto irripetibile si rafforzerà negli anni sempre di più. Terminata l'estate i due protagonisti ritornano alle loro "normali" vite: ***Ennis*** sposa la sua fidanzata e ***Jack*** si trasferisce in ***Texas*** unendosi ad una ricca reginetta di rodei. Ma a distanza di quattro anni ***Jack*** torna a trovare ***Ennis*** e da quel momento i due ragazzi, tra infedeltà e problematiche di una realtà non preparata al loro amore, si incontreranno ogni anno proprio su quelle montagne dove tutto era cominciato e dove, isolati dal mondo, vivranno la loro storia senza segreti. Il film, firmato da una regia d'eccezione (***Ang Lee***), è profondo, duro, ma allo stesso tempo dolce e malinconico. Premiato con 3 ***Oscar*** (*Miglior Regia*, *Miglior Sceneggiatura non originale* e *Miglior Canzone*), vincitore a Venezia e di 4 ***Golden Globe***, il film si è rivelato un vero successo. Tra polemiche e critiche è riuscito a toccare il cuore anche dei più scettici: degno di nota e uno dei film più intensi degli ultimi anni.

CONTENUTI EXTRA

La sessione dedicata agli extra risulta poco curata e scarsamente caratterizzata. Troverete, infatti, due interviste (al regista ***Ang Lee*** e al giovane ***Jake Gyllenhall***), lo spot televisivo americano e infine il trailer cinematografico originale: si poteva fare di più. ***Audio*** e ***video*** invece risultano ottimamente amalgamati e congrui alla grandezza del film.

REVIVAL EIGHTIES CON SEXOR

ANNO: *2006* - **GENERE:** *House, Elettronica* - **AUTORE:** *Tiga* - **ETICHETTA:** *PIAS - Different*

Tiga rilascia il suo primo LP. Tra remix e sonorità House Old Style!

■ A cura di Stefano Taglieri

L'estate è finita: i falò di ferragosto e le notti trascorse a ballare in discoteche sulla spiaggia non sono altro che ricordi, da archiviare nella memoria… o in rete sul vostro blog, nella memoria collettiva. Si torna al lavoro (o allo studio), ed è tutta un'altra musica. E proprio la musica (soprattutto *live*) torna nei pub e i club si riempiono: il disco che ho scelto per accompagnare la transizione è ***Sexor***, l'ultimo lavoro di ***Tiga***, disc-jockey originario di ***Montreal***. Figlio d'arte (il padre, anche lui dj, operava in quel di ***Goa***, località indiana di cui il nome dice tutto), dopo una carriera passata a produrre remix pubblica il suo primo long-playing di brani inediti. Il risultato è ***Sexor***, incursione trasversale tra i generi a lui più cari: nell'album trovano posto hit irresistibili (***You gonna want me***, in cui ***Tiga*** ospita ***Jake Shears*** degli ***Scissor Sister***), melodie *house* a onda quadra (***Louder than a bomb***), cover dal sapore decisamente *Eighties* (***Burning down the house*** dei ***Talking heads***) e pezzi duri di pura ipnosi (***3 weeks***). ***Tiga*** non manca di rendere omaggio ai ***Nine Inch Nails*** con ***Down in it***, ma il brano non convince così come ***Good as gold***, passato inosservato anche nel contesto "discotecaro". Solo queste le rare occasioni in cui ***Sexor*** mostra il fianco, mentre sorprende con la ghost track, in cui il beat minimale e la linea di basso accompagnano un *synth* che sembra salutare l'estate.

CONSIGLIATO SE VI PIACCIONO:
Ladytron, Mylo, Soulwax, Swayzak, Fischerspooner

GAME

LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI

Mensile - 32 Pagine a Colori - 20.000 copie

SCARICA GAME! La rivista è in formato **PDF** all'indirizzo: ***www.gameplayer.it/download.php***

Ecco dove potrete trovare GAME, a partire dal 15 di ogni mese!

A ROMA

24H Top Video.it - Via Felice Cavallotti 38 ■ ***Anbu Zone*** - Via Camilla 13/A ■ ***Appia Comics*** - Via dei Colli Albani 7 ■ ***Astrocomputer*** - Via Veturia 68 ■ ***Casa del Fumetto*** - Via Gino Nais 19/29 ■ ***Click & Game*** - Via di Acqua Bullicante 298/300 - Via Guglielmo Marconi 236 - Via Magna Grecia 46 - Via Prenestina 445 ■ ***Comic Island*** - Via Gregorio XI 33 ■ ***Computer e Videogiochi*** - Via Prenestina 426 ■ ***Crazy Games*** - Via Albizzie 16 ■ ***Digital Net Srl*** - Via Virginia 1 ■ ***Dimension Game*** - Via Soncino 46/A ■ ***Dragon Store*** - Via dei Marsi 16 ■ ***DVD Mania*** - Via Donna Olimpia 2 - Via Trionfale 8493 ■ ***DVD Time*** - Via Enrico Fermi 68 ■ ***Elettrotech Videogame*** - Via Quirino Majorana 23 ■ ***Elimar*** - Via Giannina Milli 11 ■ ***Extraball*** - Piazza Pio XI 31 - Via dell'Arco di Travertino 48 / 62 - *Viale Parco De' Medici 135 ■ ***Fantasy Point*** - Via Elio Vittorini 41 ■ ***Fujisan*** - Via Pannini 27 ■ ***Futurmovie*** - Via La Spezia 127 ■ ***Galactus*** - Via Malladra 14/16 ■ ***Game Point*** - Via del Clementino 95 ■ ***Gamers*** - Viale Tirreno 88 ■ ***Game Up!*** - Via Nomentana 547/B ■ ***Il Trovalibri*** - Via Aurelio Cotta 8 ■ ***Indy Videogiochi*** - Via Torrenova 226 ■ ***Infoware*** - Via Nemorense 150 ■ ***Japan World*** - Via Donna Olimpia 11 D ■ ***Jokà*** - Via Giovanni Giolitti 327 ■ ***La Pulce Fumetti***- Via Tor de Schiavi 186 ■ ***La Terra di Mezzo*** - Via Val Tellina 45 ■ ***Maremoto*** - Via Attilio Hortis 63 - Via Duilio 5 ■ ***Movie Games*** - Via Casilina 1038/C ■ ***Mus*** - Piazza Pecile 30 ■ ***New York Games*** - Via delle Cave 40 ■ ***Nuvole Parlanti*** - Viale Ippocrate 13 ■ ***Olimpo Del Fumetto*** - Via Flavio Stilicone 52/54 ■ ***Planet Hollywood*** - Via Panizzi 68 ■ ***Play The Game*** - Via Flavio Stilicone 107 ■ ***Play Zone*** - Via Marco Celio Rufo 37 ■ ***Player One Srl*** - Via Lago Tana 10 ■ ***Pulsar*** - Via Magna Grecia 71 ■ ***Reload*** - Via Trionfale 8379 ■ ****Revolver Srl*** - Via Gherardi 90/102 ■ ***Rino Games*** - Via Benedetto XIV 1 ■ ***Star Shop*** - Via degli Scipioni 116 - Via Laura Mantegazza 59/A/B - Via Laurina 4 - Viale dell Arte 57/59 ■ ***Strategia e Tattica*** - Via Cavour 250 ■ ***Sving Computer*** - Via della Lucchina 96 - Circ.ne Ostiense 190 - Via Appia Nuova 541/E ■ ***Tomo Shop*** - Via Rocca di Papa 26 ■ ***Video Boy*** - Via di Santa Maria Ausiliatrice 128 - Via Attilio Hortis 37 ■ ***Video Club 3M*** - Via Bolognetta 1 C ■ ***Video Equipe*** - Via Ponzio Cominio 33 / 35 ■ ***Virtual Dream*** - Viale Regina Margherita 193 ■ ***Virtual Planet*** - Via Duilio 3 ■ ***www.psxlab.com*** - Via Marco Celio Rufo 23 ■ ***www.videogiocando.com*** - Viale Guglielmo Marconi 277 ■ ***Zona Manga*** - Via S. Costanza 28

Università di Roma

UNIVERSITA' TOR VERGATA

****Facoltà di Economia*** - Via Columbia 2 ■ ****Facoltà di Ingegneria*** - Via del Politecnico 1 ■ ****Facoltà di Giurisprudenza*** - Via Bernardino Alimena 5 ■ ****Facoltà di Lettere e Filosofia*** - Via Columbia 1 ■ ****Facoltà di Medicina e Chirurgia*** - Via Montpellier 1 ■ ****Facoltà di Scienze Matematiche, Fisiche e Naturali*** - Via della Ricerca Scientifica 1

UNIVERSITA' ROMA TRE

****Facoltà di Economia*** - Via Ostiense 139 ■ ***Facoltà di Giurisprudenza*** - Via Ostiense 163 ■ ***Facoltà di Ingegneria*** - Via della Vasca Navale 84 ■ ***Facoltà di Lettere e Filosofia*** - Via Ostiense 234 ■ ***Facoltà di Scienze della Formazione*** - Via del Castro Pretorio 20 ■ ***Facoltà di Scienze Politiche*** - Via Corrado Segre 2

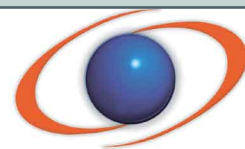
UNIVERSITA' LA SAPIENZA

****Facoltà di Economia*** - Via del Castro Laurenziano 9 ■ ****Facoltà di Ingegneria*** - Via Eudossiana 18 - Via del Castro Laurenziano 7 ■ ***CITTA' UNIVERSITARIA*** - P.le A. Moro 5: ***Facoltà di Lettere e Filosofia***, ***Facoltà di Fisica***, ***Dipartimento di Matematica***, ***Facoltà di Giurisprudenza***, ***Facoltà di Scienze Politiche***

Provincia di Roma

PROVINCIA DI ROMA

ALBANO: ***Nuvoloso Club*** - Piazza Luigi Sabatini 12 ■ ***Pc Land*** - Via Graziosa 71 ■ **FRASCATI:** ***Basic System*** - Via Giacomo Matteotti ■ ***Star Music*** - Piazza S. Pietro 1 ■ ***Wellcome*** - Via Marmiani 13 ■ **GENZANO:** ***Gamers*** - Via Italo Belardi 68 ■ ***El Gato Nigro*** - Via Sebastiano Silvestri 210 ■ **TIVOLI:** ***Hollywood 3000 Village*** - Via Nazionale Tiburtina 197/A ■ **VELLETRI:** ***Associazione Stranagente*** - Via Menotti Garibaldi 54 ■ ***Black Point*** - Piazza Cairoli 29 ■ ***Get Ready*** - Corso della Repubblica 251 ■ ***La Terra di Mezzo*** - Via Paolina 114

Centri Last Planet

AREZZO
Via P. Calamadrei 195/9

CATANIA
Via Alberto Mario 21

CIVITAVECCHIA
Via Mazzini 18

FORLI'
Via dell'Appennino 191/A

MESSINA
Via Nicola Fabrizi 20C

PISA
Via S. Martino 39

PONTEDERA
Via Roma 74

TREVIGLIO
Via Fratelli Galliari 26

Se vuoi aggiungerti gratuitamente alla lista distribuzione invia una e-mail con nome e indirizzo a: redazione@gameplayer.it**

* In questi punti è presente il nostro espositore

** Il servizio è riferito esclusivamente al territorio di Roma e Provincia